

Linux, Amiga, Atari, RiscOs, BeOs : 600 Mo de programmes sur le CD !

DREAM
LE MAGAZINE DE LA MICRO ALTERNATIVE
Juillet-Aout 1997 - n°42

Révolution : pourquoi Java fait peur à Microsoft ?

Avant première : pOS décortiqué

Xwindow : installation pas à pas

Programmation : Tcl/Tk, Java, C, assembleur..

RiscOS : les secrets d'un système étonnant

Amiga : la guerre des émulateurs Pc

Linux : plein feux sur les répertoires et packages

Histoire de la micro : la génèse d'Apple

Mensuel - 10,95 $can - 245 FL - 10,80 FS - 255 FB N°ISSN 1259-1165



DREAM Numéro 42

Edito

La période estivale a ceci de particulier qu'elle laisse deux fois plus de temps pour savourer la lecture de Dream. Ça tombe bien, ce numéro est deux fois plus compact que d'habitude ! Des articles de fond viennent agrémenter le Courant alternatif, le labo s'enrichit d'un comparatif exclusif, un dossier supplémentaire introduit la rubrique En pratique et une nouvelle série débute : il sera désormais possible de suivre tous les mois une saga sur l'histoire de l'informatique dans la zone libre ! Mais, fin du fin, l'événement du mois est l'apparition du système RiscOS dans nos colonnes.
Le CD-Rom n'est pas en reste, ce ne sont pas moins de 1100 utilitaires, 650 démos et 520 jeux pour Amiga, Linux, Risc Pc, Atari et BeOS qui vous sont cette fois-ci offerts ! De quoi occuper toutes vos vacances en attendant de partir au soleil !



Plus de 1100 utilitaires, 650 démos et 520 jeux, un CD-Rom top délire !

Chose promise, chose due. Dream vous offre désormais tous les mois un CD-Rom exclusivement dédié aux ordinateurs alternatifs. En cette période estivale, nous avons insisté sur un contenu... Ludique ! Et pour continuer sur notre lancée, nous fournissons cette fois-ci aux utilisateurs d'Amiga et d'Atari l'environnement X Window qui agrémentera la distribution Linux m68k fournie sur le précédent CD-Rom. A noter l'apparition d'un nouveau venu : avec plus de 40 Mo, le répertoire RiscOS comblera tous les afficionados de cette merveilleuse machine qu'est le Risc Pc !

Répertoire Amiga

Les démos
Près de 500 intros rien que pour vos yeux ! Attention, les démos font des appels directs aux composants de votre ordinateur. Ce qui explique que certaines ne voudront tourner que sur *1200* et d'autres uniquement sur *500*. Petit bonus historique : la collection complète des démos primées à l'Assembly 95 !



Oui ! Il y a même des jeux 3D pour Amiga !

Les docs
Comment monter son *1200* en boîtier Tower ? Quelle est la propulsion du vaisseau Starfighter dans *Babylon V* ? Autant de questions auxquelles répondent les encyclopédies Amigaguide contenues dans ce répertoire.

Les jeux
Incroyable, la collection complète des jeux shareware qui se pratiquent à deux, soient près de 130 titres ! Et pour aller encore plus loin, nous vous offrons également plus de 100 démos jouables de produits commerciaux !

Linux
Une version unique de *X Window* qui fonctionne . Sans *Linux* ! L'interface graphique est même fournie avec toute une série d'utilitaires dédiés permettant de re-compiler les applications *Unix/Linux (CompileX11)*, de retoucher les images *(Xv)*, de faire du dessin vectoriel *(Xfig)* et plein d'autres choses encore !

Les pilotes
Quasiment tous les pilotes pour gérer au mieux votre lecteur de CD-Rom, les formats spéciaux de vos disquettes, les modes de votre carte graphique, les spécifications de votre imprimante, les subtilités de votre réseau, les détails de votre scanner... Vous trouverez même des pilotes pour cartes d'extension ésotériques ou pour brancher une souris Pc ! Au total, plus de 135 fichiers !

Workbench
Plus de 450 commodités et 80 datatypes pour customiser votre *Workbench* ! En bonus, quelques patchs pour faire passer certaines librairies en V43.

Répertoire Atari

Les archiveurs
Une compilation de 40 outils pour compresser et décompresser toutes vos données !

CD-Rom
Neuf pilotes pour reconnaître n'importe quel lecteur de CD-Rom sur n'importe quel compatible Atari.

Les démos
82 démos réunies qui feront littéralement exploser votre machine !

Le CD-Rom sur Amiga, mode d'emploi

Tous les logiciels destinés à l'Amiga se trouvent dans un tiroir du même nom, à la racine du CD. Attention, le CD-Rom étant multi plate-forme, son formatage est universel. Ce qui signifie qu'il est tout à fait lisible à partir de n'importe quel Amiga, mais que les icônes n'apparaissent pas. Pour naviguer dans les sous-répertoires, il conviendra donc de sélectionner le menu Fenêtre/Montrer.../Tous les fichiers du Workbench, histoire de voir quand même les fichiers à l'écran. Petit truc : sélectionnez aussi Fenêtre/Afficher.../par nom pour que le contenu des fenêtres soit plus lisible.
Afin de gagner un maximum de place et vous offrir un toujours plus de logiciels, tous les fichiers Amiga sont compressés en Lha, ce qui réduit leur taille avec un facteur très intéressant de 2,5. Pour leur rendre une taille normale, il suffit de les décompresser avec la commande suivante :

```
Lha x <fichier à décompresser>
```

Cette commande se tape dans une fenêtre Shell. Les fichiers décompressés se copient automatiquement dans la Ram Disk (pour peu que l'invité du Shell, lui corresponde, sinon tapez avant toute chose CD Ram:). En cas d'erreur, vérifiez que la commande Lha se trouve bien dans le tiroir C/ de votre Workbench. Notre conseil : automatisez la commande dans un bouton de Directory Opus ou employez un utilitaire graphique du style Unarchiver pour ne plus avoir à taper l'instruction à chaque fois.



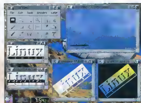
Les jeux
217 jeux shareware pour passer un été inoubliable !
Linux
Tous les utilitaires pour lancer *Linux* sur votre Atari (bizarrement absents sur le CD du mois dernier ..).

Répertoire BeOS

Awards
Une sélection des cinq meilleurs logiciels primés lors de la récente conférence des développeurs.
Emulation
BeBoy, l'indispensable émulateur Gameboy pour votre BeOS !
Les jeux
deux fabuleux jeux en 3D !
Les outils
Plusieurs outils pour agrémenter votre interface.

Répertoire Linux

Le Kernel
Les tous derniers noyaux *Linux* !



Tous les lobos Linux sont sur le CD.

Les Rpm
Près de 600 free software pour la *Red hat* ! Retrouvez tous les logiciels testés depuis quatre mois dans la rubrique labo !

Répertoire Linux-68k


Xfree 68 sur Amiga !

Xfree68
La version complète du système *X Window* pour *Linux m68k*, autrement dit pour tous les Amiga et Atari qui fonctionnent déjà sous *Linux* grâce à notre CD-Rom du mois dernier ! Foncez vite en page 39 pour tout connaître sur l'installation de cette fabuleuse interface !

Répertoire Risc Pc

Les démos
Près de 60 démos pour démontrer la supériorité du *Risc Pc* !
Les jeux
72 jeux dans tous les genres qui transformeront votre machine en véritable borne d'arcade !
Internet
un kit de connexion Internet complet, composé d'une trentaine d'utilitaires indispensables !
Les outils
13 antivirus et 21 archiveurs pour travailler en toute sécurité avec tous les shareware qui circulent sur les réseaux.

Répertoire Phoenix

Le catalogue complet de ce célèbre éditeur qui monte !



Evénément

pOS enfin disponible !

En développement depuis plus d'un an, pOS s'annonçait comme une suite logique de l'AmigaOS, le multi-plateforme en plus. A l'heure où Amiga International relance le développement de son système d'exploitation, pOS se montre enfin au grand public.

Début 1996, le constructeur allemand Escom entrait dans une période de crise qui allait lui être fatale. Présageant la mauvaise augure, les employés de la filiale Amiga Technologies sont alors nombreux à vouloir vendre leur génie ailleurs. Si certains se sont retrouvés chez le partenaire Phase 5, les autres se sont regroupés autour de l'éditeur ProDad. Il faut dire qu'à l'instar de Phase 5, ProDad (pour Pro digital animation development) a une certaine idée du devenir de l'Amiga. Et plus particulièrement de son système d'exploitation, l'*AmigaOS*. L'éditeur y trouve en effet une inspiration technologique prompte à assouvir les besoins informatiques de demain. Alors que les licences d'*AmigaOS* sont devenues inaccessibles, suite à la faillite d'Escom, ProDad engage à tour de bras les anciens ingénieurs de l'Amiga et leur demande de continuer le travail. Les jalons de *pOS* étaient posés.

Encore en pré-version

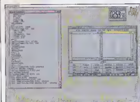
En attendant le CD-Rom de démonstration, qui devrait être disponible pour le grand public au cours de cet été, nous avons décortiqué pour vous la version 1.0.24 actuellement distribuée aux développeurs. Pour l'heure, le système pèse environ 4 Mo sur le disque dur et ne se lance qu'à partir d'un Amiga non-Power Pc (y compris le *Draco*). De plus, il tourne parfaitement en multitâche avec le Workbench. La chose est d'ailleurs fortement conseillée, car au lancement *pOS* tente de profiter de toutes les ressources présentes dans l'ordinateur. Mais comme aucun pilote n'a encore été adapté pour lui, le système de ProDad récupère ceux du Workbench. Il devient dès lors possible de lancer *pOS* sur écran Cybergraphx, dans la résolution que l'on veut, et de profiter du lecteur de CD-Rom ou des disquettes au format Pc.



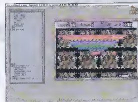
La seule application, pour l'instant, pleinement utilisable : Tetris !

Des applications spécifiques

Bien que *pOS* ait directement accès aux disques durs de l'Amiga, il ne peut exécuter aucune des applications qui s'y trouve. Même s'ils se ressemblent, le système de Prodad est en fait absolument incompatible avec les exécutables de l'*AmigaOS*. Néanmoins, chaque programme écrit en Ansi C ou C++ peut-être directement recompilé sans apporter de modification au code source. Cette façon de faire devrait permettre au *pOS* de disposer d'un grand nombre d'applications assez rapidement.

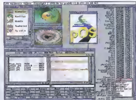


Pour gérer les fichiers : pOpus.



Choque application se lance du Shell.

Pour l'instant, *pOS* est fourni sans Workbench (ce nom, venu de l'Amiga, sera conservé), mais le Shell de démarrage apparaît tout de même dans un environnement graphique. C'est à partir de celui-ci, en tapant les commandes adéquates au clavier, qu'il est possible de lancer les premières applications spécifiques. A titre d'exemple, un gestionnaire de fichiers, une horloge, un Tetris et un Arkanoïd sont fournis. La première impression est excellente : tout va très vite. Le multitâche est de très bonne facture et lorsqu'une fenêtre se déplace, elle le fait avec son contenu. A ce propos, il est étonnant de voir avec quelle vélocité on peut agiter d'énormes blocs graphiques.



La bureau pOS avec toutes les applications ouvertes.

Des particularités étonnantes

Véritable boîte à malices, on trouve directement au cœur du système toutes les routines qui ont fait le succès de certains sharewares, *Mui* et *Toolmanager* en tête. Par exemple, *pOS* trame à la volée les informations d'une image en 24 bits (16 millions de couleurs) pour l'afficher convenablement sur un écran en 256, 16 ou même 4 couleurs ! Les menus et autres gadgets qui composeront le futur Workbench pourront être animés et chaque fenêtre Shell dispose déjà d'un ascenseur pour visualiser son historique. Mieux, lors d'une écriture ou d'une lecture sur disque, les données sont compressées et décompressées en temps réel. Et pour les réseaux, Prodad nous promet que plusieurs personnes pourront travailler sur le même document en même temps et que les modifications des uns apparaîtront sur l'écran des autres. A l'heure où vous lirez ces lignes, la version 1.0.25 devrait être disponible pour le grand public et quelques développeurs triés sur le volet devraient recevoir la 1.0.26. Gageons qu'il sera possible d'utiliser un système complet avant la fin de l'année.

A SUIVRE DE PRES

Une association qui sort de l'ordinaire

L'association helvétique Alphalogic se propose de réaliser ou d'adapter des logiciels pour personnes en difficulté d'apprentissage, ainsi que de trouver des solutions pédagogiques et informatiques adaptées aux cas difficiles. Chose exceptionnelle, son catalogue ne compte pas moins de 22 titres Amiga ! De plus, Alphalogic peut développer des logiciels répondant à des demandes particulières, tels que *MusicPlace* et *A vos ordres Romains*, créés sur Amiga pour un enfant psychotique. Pour plus de renseignements, il est possible de contacter l'association à l'adresse Internet suivante : alphalog@omedia.ch.

INCROYABLE

Linux sur Nintendo 64 !

Que se passe-t-il quand un programmeur italien, Luciano Aprilia, reçoit une carte de développement Nintendo 64 pour sa station Silicon Graphics ? Il adapte *Linux* sur une console de jeu ! Selon le programmeur la chose a été des plus simples au monde puisque les deux machines fonctionnent avec le même type de microprocesseur, un *R4000* de Mips. Or, *Linux* a été adapté sur *Silicon graphics* depuis près d'un an et demi. Résultat : sa console *N64* affiche désormais le bureau de *X Window* sur la télé du salon ! Seul inconvénient : le système est assez difficile à démarrer car, pour taper les lettres de son login, il faut procéder à de pénilleuses combinaisons de touches avec le paddle ! Le plus drôle est que les responsables de Silicon Graphics et Siemens Nixdorf ont trouvé l'idée très intéressante et voient là "l'opportunité d'un nouveau marché pour l'informatique personnelle". Seul problème : Nintendo refuse d'éditer *Linux/N64* en cartouche !



X Window affiché par une N64.

EMBAUCHE

Editeur cherche Amigaïste

La société Promachos Athena, basée à Lyon (69), se vante d'être un éditeur hors-norme. Son objectif est de sortir de l'anonymat dans les deux ans à venir avec des produits révolutionnaires. Le catalogue prévoit ainsi la sortie prochaine d'un jeu de rôle inhabituel, Les maîtres guerriers, et d'un CD-Rom orginal sur les ovnis. Le tout fonctionnera sur toutes les plate-formes, y compris l'Amiga et les compatibles Atari. En ce sens Promachos Athena recherche des développeurs, des graphistes et des musiciens spécialistes de l'Amiga.

BOF

Oracle a promis, mais bon...

Souvenez-vous. Il y a un an et demi, le constructeur Oracle dévoilait à la face du monde ébahie un projet révolutionnaire : le *Network Computer*. Un ordinateur ultra économique, car totalement dépourvu de disque dur et de mémoires coûteuses, mais capable d'exécuter toutes les dernières applications. Dans les faits, le *Network Computer*, ou *Nc*, était un *Risc Pc* d'Acorn, un ordinateur étonnant qui déploie autant de puissance qu'un *Pentium*, mais pour un coût de fabrication dix fois moindre. L'absence de disque dur était quant à elle compensée par l'utilisation intensive d'Internet. Plus besoin de stocker quoique ce soit, on clique directement sur les icônes contenues dans le disque dur du provider (la société chez laquelle on est abonné pour accéder à Internet). Les ennemis du couple Microsoft-Intel ont été em-bal-lés !

Mieux, en mars dernier, Larry Ellison, patron d'Oracle, annonçait tout bonnement son intention de racheter Apple et de faire du Macintosh le leader micro-informatique, à la barbe et au nez des compatibles Pc.

Les premières euphories passées, on s'aperçoit qu'Oracle n'a en fait débloqué aucun budget sérieux pour commercialiser le *Network Computer*. Pire, le dernier prototype est même construit autour du Pentium d'Intel. Quant au rachat d'Apple, Larry Ellison vient tout juste de déclarer qu'il s'agissait d'une bonne idée, à laquelle il penserait s'il y trouve, un jour, une opportunité. Oracle, ou tout l'art de jouer sur les sentiments du grand public pour se faire un peu de publicité...

• Achetez sur Internet

Oracle, toujours lui, vient de présenter une version finale d'Ics, un nouveau système de commerce grand public développé sur Internet. C'est Motorola-cellulaire qui, le premier, permettra au grand public de commander électroniquement les accessoires de son catalogue. Http://www.oracle.com

• Serele déménage

Serele, la société officielle de service après vente pour Amiga International en France, déménage. Ses nouveaux locaux sont situés en Bourgogne, à Autun (71). Plus de renseignements sur le site http://perso.wanadoo.fr/serele ou à l'adresse SERELE@wanadoo.fr.

• Internet sans modem

Acorn vient de présenter Arm Softmodems, un patch pour les ordinateurs de poche fonctionnant avec un microprocesseur Arm (Newton, Psion, compatibles Windows CE, etc.). Ce patch permet à l'ordinateur d'utiliser son microprocesseur comme modem 56 Kbps. Et dire que le Pentium Mmx n'y est jamais arrivé, pourtant Intel l'avait promis... (adresse http://www.arm.com)

• L'e-mail par téléphone

Bouygues telecom et Aol, partenaires de longue date, viennent de lancer un service inédit : la réception d'e-mail sur téléphone mobile. Pour moins de 20 F par mois, les premiers 160 caractères pourront être lus à partir de l'écran à cristaux liquides de votre téléphone et, ce, dès leur réception chez Aol.

AMIGA

LINUX

DIVERS

agenda

◆ **Les formations du Carré Amelot (La Rochelle) :**
Infographie 2D
du 29 septembre au 24 octobre 97
Infographie 3D
du 3 au 28 novembre 97
Initiation à la vidéo
du 3 au 7 novembre 97
Formation à la réalisation vidéo
du 1er au 19 décembre 97
Formation au montage virtuel
du 5 au 30 janvier 98

DEVELOPPEMENT

Un nouveau pont entre MacOS et BeOS

Metrowerks vient d'annoncer l'arrivée de *Lattitude* sur *BeOS*. *Lattitude* est un ensemble de librairies qui re-dirigent les appels systèmes *MacOS* vers les routines *BeOS*.
Concrètement, cela signifie qu'il suffirait juste de recompiler le code source d'une application Macintosh pour que celle-ci tourne directement sous l'environnement de *Be*. A noter que *Lattitude* a déjà été utilisé par Adobe pour porter *Photoshop* et *Premiere* sur station *Silicon Graphics* et qu'Apple compte dessus pour adapter quelques grosses applications en mode natif pour *Rhapsody*.

CARTE ACCELERATRICE

Phase 5 étend sa gamme de cartes Power Pc

Transformer son *Amiga* en *Power Amiga* ? Ce sera bientôt possible grâce à une nouvelle gamme de cartes accélératrices à base de *Power Pc*. Jusqu'à présent, le constructeur *Phase 5* prévoyait juste de sortir un modèle pour *1200* et un autre pour *3000* et *4000*. Désormais, le catalogue s'agrandit avec une carte spécialement destinée à l'*Amiga 2000*, la *Blizzard 2604*, et une autre, plus haut de gamme, pour le *1200* : la *Blizzard 603e+*. Mieux, pour le même prix, chacune des cartes sera désormais livrée en standard avec un contrôleur *Ultra-wide Scsi*. Rappelons que ce dernier devait être disponible uniquement en option. Voici donc la liste complète des cartes Power Pc disponibles sur le marché dès septembre :



Cyberstorm Ppc (pour *3000* et *4000*, *Ppc 640e* à 200 Mhz, extensible à 128 Mo), *Blizzard 2604e* (pour *2000*, *Ppc 640e* à 200 Mhz, extensible à 128 Mo), *Blizzard 603e* (pour *1200*, *Ppc 603e* à 175 Mhz, extensible à 32 Mo) et *Blizzard 603e+* (pour *1200*, *Ppc 603e* à 200 Mhz, extensible à 64 Mo). Rappelons que les cartes nécessiteront la présence d'un *68040* ou *68060* pour tourner correctement. La *Blizzard 603e* s'abrogera, elle, d'un *68030*.

phase 5 DIGITAL PRODUCTS — WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?™

DISTRIBUTION LINUX

Debian 1.3, enfin !

La distribution la plus prometteuse de *Linux* revient dans une version qui pourrait séduire un public de plus en plus large. Nombreux sont ceux en effet qui ont tenté d'installer la *Debian 1.2* et ont fini par abandonner même si le sentiment de puissance dégagé par le système de package fait l'unanimité. Tout d'abord, l'installation de la *Debian 1.2* était longue (il fallait créer cinq disquettes) et l'adaptation difficile (programme dselect à l'interface incompréhensible). Avec la nouvelle version, on peut démarrer directement depuis le CD Rom ou créer une seule disquette (pour les installations depuis le disque dur ou via NFS). L'autre surprise provient du package "menu" : un système de menu automatique (nous n'avons pas encore pu le tester). Toujours dans un soucis d'intégration du système (le



DEBIAN GNU/LINUX

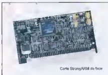
système Debian GNU/Linux), le package "dwww" s'occupe de la documentation, c'est un serveur Web intégré. Chaque nouveau package installé peut être automatiquement configuré dans votre window manager. Même s'il faudra sûrement attendre la version 2.0 (en cours de développement) pour que cette intégration soit totale, il est indéniable que la voie empruntée par les développeurs de la *Debian* (plus de 200 volontaires à travers le monde) est sûrement la bonne ! Pour ceux qui aiment les chiffres, sachez que la *Debian 1.3*, c'est aussi un ensemble de 974 packages (en gros tout ce qui existe sous *Linux* en free software !) et une compatibilité avec les packages *Slackware* et *Red Hat* (n'oubliez pas qu'avec *Alien*, la *Red Hat* peut aussi récupérer tous les packages de la debian mais évitez les packages système). La dernière bonne nouvelle est que l'organisation à but non lucratif *Debian* va bientôt être officiellement reconnue (vous pourrez donc envoyez vos dons). La *Debian 1.3* est prévue pour les architectures *Intel 386*, *Sparc*, *Alpha* et *m68k*.

Faire le point

Où en est Acorn ?

Evoqué dans notre dossier du mois dernier, le RiscOS est un système qui déclenche les passions. Mais saviez-vous que son constructeur, l'anglais Acorn, est l'une des société qui a le plus d'influence sur le marché ?

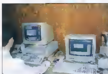
Société très discrète du point de vue du grand public, Acorn a la particularité de développer une gamme de microprocesseurs *Risc*, les *Arm*, basés sur une technologie macro-cellulaire unique en son genre. La dernière génération de ces composants, le *Strong Arm*, a été élaborée conjointement avec le constructeur Digital (concepteur du plus puissant microprocesseur au monde, le Dec Alpha). A 202 Mhz, la bête dépasse les 200 Mips (millions d'instructions par seconde) pour une consommation inférieure à 500 mW. S'il est de notoriété publique que l'*Arm* constitue le cœur des ordinateur *Risc Pc*, en revanche peu de gens savent qu'il prend également place dans de nombreux périphériques. Ainsi Rockwell l'utilise dans ses modems, Apple dans son *Newton*, Oracle dans son premier *Network Computer*, Cirrus logic dans ses cartes graphiques, 3DO dans ses consoles et Psion dans le.. *Psion*. A noter qu'Acorn, tout comme Cyrix et Mips, ne fabrique pas ses microprocesseurs mais en laisse le soin à des industriels tiers, sous licence.



Le fameux StrongArm.

Bientôt un Risc Pc 2 !

Acorn prévoit de sortir une nouvelle génération de *Risc Pc* d'ici à la fin de l'année. Entre autres choses, ce ordinateur devrait enfin disposer de bus d'extensions compatibles avec la norme Pci. Pour l'heure, il est possible d'obtenir un *Risc Pc* actuel pour moins de 12000 F auprès de l'importateur Ashiv (à Montreuil, 93). A ce prix, la machine comprend un *Strong Arm* à 202 Mhz, un disque dur de 1 Go et... 4 Mo de Ram ! Pourquoi si peu de mémoire ? Tout simplement parce que le *RiscOS* (contenu dans 4 Mo de Rom) et ses applications demandent un minimum de ressources pour tourner. Un exemple ? Une image de 500 Ko, compressée en Jpeg à 50 Ko, continuera de peser 50 Ko dans la mémoire de l'ordinateur : chacun de ses pixels étant décompressé en temps réel au moment où il est balayé par le rayon du moniteur. Du jamais vu ! De toute façon, le *Risc Pc* peut être étendu avec des composants standards venus du monde Pc (barettes mémoires, disques durs, écrans, etc.). A noter, enfin, que les utilisateurs de cette machine sont supportés par deux associations, le Fraug et l'Armada.



Plusieurs exemples de Risc Pc.

Des produits partout

Le système d'exploitation du *Psion* ? Acorn ! Le plus répandu des *Network computers* ? Acorn ! Et saviez-vous que l'importateur Ashiv vient de négocier avec la bourse française un contrat portant sur l'acquisition de 3000 *Risc Pc* ? Autre secret bien gardé : Apple et Acorn ont créé une société commune, Xemplar, pour superviser le marché de l'éducation en Grande-Bretagne.



• Téléchargez le nouveau Workbench

Amiga International vient de créer un nouveau site Internet à partir duquel il est possible de télécharger les dernières routines du systèmes (version 43). L'adresse est ftp://ftp.amiga.de/pub/public/

• Mui, 20% moins cher !

Pour fêter son 3e anniversaire, l'organisme de distribution de Sharewares Sasg (qui s'occupe, entre autres, de Mui et Magic Workbench) offre une remise de 20 % sur l'enregistrement de tous ses produits.

• Be Europe recrute !

La société Be Europe, basée à Paris-la défense (92), recherche des ingénieurs pour le support technique aux développeurs ainsi que des "évangélistes". Un évangéliste est quelqu'un qui doit se charger de la promotion de BeOS auprès des développeurs européens. Envoyez vite vos CV !

RETOURNEMENT DE VESTE

Multimedia, j'achète !

En temps normal, le rachat d'une entreprise qui marche par une autre (plus grosse) est un événement. Mais depuis quelques années, Micro$oft a complétement banalisé ce mécanisme au point que certaines sociétés se créent pratiquement dans le but d'être racheté par le géant (histoire d'avoir un salaire décent à la fin du mois). Le dernier a être passé à la trappe (il s'agit tout autant de récupérer une technologie que d'éviter une concurrence) est un spécialiste de la multimedia sauce cyber-super en avance sur tout le monde. Mais le plus intéressant, c'est que cette société, *Dimension X*, est une spécialiste de l'utilisation de *Java* pour le multimedia en réseau. Après le micro$oft *"Java, c'est dangereux, ça tue et tout !"*, voici maintenant le micro$oft *"Java, c'est super bien et multimedia en plus !"*. Vous connaissez le numéro un des ventes de plateformes de développement *Java* ? Micro$oft, bien sûr, avec *Visual J++* (il faudra un jour que les esprits évoluent !).

BISQUE-BISQUE-RAGE

le Dos que micro$oft n'a jamais réussi à faire !

Le célèbre *Dosemu* revient dans une version *0.66.5*, nettement améliorée (plus stable, compatibilité DPMI supérieure, etc.). Rappelons que *Dosemu* permet de lancer des applications *M$ Dos* dans l'environnement *Linux*. Ces applications fonctionnent exactement comme sous *Dos* mais profitent du multitache de *Linux*. Ce n'est pas à proprement parler un émulateur de *Dos* car vous aurez besoin d'une image binaire d'un *Dos* commercial (et donc une licence) pour pouvoir utiliser *Dosemu*. Il s'agit plutôt d'une machine virtuelle *Dos* pour *Linux*. Deux programmes annexes s'occupent de l'affichage et de la gestion des périphériques en mode console ou sous *X Window* (extrêmement pratique). Dosemu est même capable de lancer *Windows 3.1* dans une fenêtre *X Window* mais la stabilité n'est pas encore parfaite (c'est normal, lorsque *Linux* trouve un bug, il arrête le programme fautif pour ne pas planter lui-même). Avec le patch binfmt_dos (en cours de développement), vous pourrez même lancer directement les applications des présentes sur votre système. *Dosemu* existe depuis longtemps mais son évolution semblait stagner. On pensait que ses développeurs (une bonne vingtaine) n'étaient plus trop disponibles mais cette version apporte un vif démenti : les améliorations présentées sont nombreuses et la première version stable 1.0 semble plus proche que jamais.



Un Windows 3.1 multitâche sous X Window ?

Le retour des fanzines !

La fertilité tient à peu de choses. La preuve : il suffit que Gateway 2000 rachète l'Amiga pour que toute une floppée de fanzines renaissent de leurs cendres.



• Amigazette No 19

Toujours aussi bien présenté sur 30 pages, *Amigazette* brille de plus en plus par la qualité de ses rubriques. En pratique. Toutes les réponses à vos questions sur *Imagine*, *Scala*, les documents *Amigaguide*, les icônes du Workbench, *Protracker*, la compression *Lxz* ou encore le téléchargement sur *Aminet* sont dans ses colonnes. On appréciera également les rubriques Programmation (*Amos* et *Blitz basic*), ainsi que les tests poussés de quelques dernières nouveautés parues sur *Aminet*. A noter que pour son troisième anniversaire, *Amigazette* est aussi disponible sur Internet.

e-mail : amigazette@toulon.pacwan.net

adresse Internet : http://www.netlinker.com/amigazette



• Amiga Forever No 4

Beaucoup plus orienté jeu que le précédent, *Amiga Forever* nous propose ce mois-ci un dossier exclusif consacré aux clones de *Warcraft* (célèbre jeu de stratégie pour Pc) sur *Amiga*. Dans un tout autre genre, l'équipe rédactionnelle est partie enquêter chez le constructeur *Pios*. Enfin, le fanzine se termine sur 11 pages de très intéressantes rubriques programmation, pour contrer l'action d'un virus ou créer des jeux en 3D sur Amiga.

Adresse internet : http://www.mygale.org/08/AFE



• Obligement No 3

En plus d'un dossier consacré aux shoot'em up, Obligement propose sur 11 pages des trucs et astuces pour vos jeux préférés, des news et des tests. Surprise, on y trouve le test de *Xtreme Racing 2.0*, uniquement disponible pour l'instant en démo.

Contact : Christian Julia, Fontaine lès Dijon

POUR 100 FRANCS PAR MOIS, DONNEZ À UN ENFANT DE VRAIS SOUCIS D'ENFANT.

En parrainant dès maintenant un enfant avec Aide et Action, vous lui donnez la possibilité d'avoir les mêmes soucis que nos enfants mais aussi les mêmes rêves.

Notre action? La construction d'écoles, bien sûr. Mais cela ne suffit pas. Alors nous créons les conditions pour une bonne scolarisation : formation des maîtres, pharmacies, cantines, jardins scolaires, accès à l'eau, etc. Avec 500 000 enfants scolarisés et 1300 écoles dans 9 pays, Aide et Action, c'est depuis plus de 15 ans l'assurance que l'argent de votre parrainage est consacré à l'éducation des enfants du-bout-du-monde. Et quelle meilleure preuve que les progrès scolaires d'un filleul que l'on suit année après année!

Votre aide? 100 F par mois. 85 F sont affectés au terrain et seulement 15 F aux frais de gestion. Avouez qu'il y a longtemps que vous n'avez pas dépensé 100 F de façon aussi utile.

En 90 et 95 la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes a decerne le Prix Cristal a Aide et Action pour la transparence de son information financière
Aide et Action est membre du Comite de la charte de deontologie

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

N° Vert APPEL GRATUIT 0 800 000 586

Bon à découper et à envoyer à: Aide et Action - 67, bd Soult. 75592 Paris Cedex 12.

☐ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel

☐ Je préfère une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de: ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre .... F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. PCT01

Prénom ....

Nom .... En majuscules SVP

N° ...... Rue ....

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville ....

Tél ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

Profession (facultatif) ....

Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire

DMB&B - Photos : J.C. Thoret/M. Roulier. Espace offert par le support

TRADUCTION

Alien 5 est sorti !

Alors que de nombreux fans attendent la sortie d'*Alien 4 - the resurection* (Ripley explosait dans le 3, mais comme l'épisode était moyen, autant la faire revivre pour le 4), les linuxiens vont pouvoir profiter d'*Alien 5* (5.1 pour être précis) en exclusivité mondiale. Le scénario est assez simple : le package .rpm est perdu dans un coin de la galaxie debianus et est malheureusement isolé de ses copains .deb. C'est ici qu'*alien* (version 1,2,3 et 4) vient à la rescousse en transformant ce malheureux .rpm égaré en .deb vaillant. Mais le dernier épisode (le 5, si vous ne suivez pas) permet aux mêmes .deb d'être à leur tour tranformés en .rpm. Certes, ça n'a rien à voir avec l'histoire originale mais au moins, les deux distributions les plus populaires de linux communiquent enfin entre elles !

INTERFACE GRAPHIQUE

Et un serveur X, un !

Chaque version du plus célèbre des serveurs *X-Window*, *XFree86*, nous apporte son lot de nouveautés. La version 3.3.0 vient tout juste de sortir et apporte comme d'habitude son lot de nouveautés. Tout d'abord, *XFree86* supporte enfin la *Matrox Mystique*, certains attendaient cet évènements depuis longtemps. La méthode générale d'optimisation de l'affichage a été modifiée pour accélérer certains drivers. Le changement le plus important concerne la *Matrox Millenium* qui avait tendance à se traîner.. Vous n'aurez plus de raison valable de ne pas installer linux maintenant, transformez votre *Wintel* en station de travail ! Pour les spécialistes, le changement principal provient de l'intégration complète de la dernière version de *X-Window* en date : *X11R6.3* alias *Broadway*. C'est la dernière version officielle du *X Consortium* (qui n'existe plus malheureusement) et les extensions sont nombreuses : sécurité, impression, etc. Le free software va maintenant devoir s'occuper de rajouter des extensions ou des protocoles tout en sachant qu'à l'heure actuelle, on commence tout juste à exploiter pleinement *X11R4* !



BROWSER LINUX

Wwwoffle, pour butiner off-line

Vous vous connectez par modem sur internet ? Vous retournez toujours sur le même site web ? son contenu n'évolue guère ? Vous allez désormais pouvoir économiser du temps de connexion (et donc de l'argent) avec cet utilitaire au nom étrange : *World wide web offline explorer*. c'est en fait un serveur proxy avec quelques caractéristiques originales. Lorsque vous êtes connectés, les pages que vous consultez sont placées dans un cache de manière transparente. Si vous retourné sur des pages que vous avez déjà visitées et qui n'ont pas été modifiées, *Wwwoffle* utilise les pages stockées dans le cache. Lorsque vous n'êtes plus en connexion, vous pouvez préparer des téléchargement de pages web ou de sites complets (avec une interface en ligne de commande ou dans votre browser préféré). Vous pouvez aussi bien sûr consulter les pages déjà présentes dans le cache. Et comme ce programme est évidemment distribué sous licence GPL, vous le retrouverez très bientôt sur votre CD-Rom préféré !

DEMO PARTY

L'endroit où il faut être



Suite aux succès des années passées, le groupe de démomakers Eagles a choisi de frapper un grand coup pour la cinquième édition de sa *Place to be*. Pour ce faire, les membres d'Eagles se sont rencontrés avec les membres de Sacrface et ont fondé l'association Mips. Leur action commune a ainsi permis de réserver pour plus de 101 heures d'informatique non-stop le parc des expositions de Pau (64). La démo-party se tiendra du 14 au 18 août et verra une lutte acharnée autour de quatre thèmes : la musique (Soundtracker et Midi), le graphisme, l'animation en image de synthèse et, bien entendu, la démo (obligatoirement de moins de 96 Ko). Tous les possesseurs d'Amiga, d'Atari et de Pc sont invités à participer. Enfin, des écrans géants et une sonorisation spatiale seront mis à disposition pour projeter les productions du public. Ce dernier aura également accès à des stations *Silicon Graphics* et des *Network Computers* reliés en permanence sur Internet. Pour tout renseignement, contactez Mips à l'adresse suivante : mips@mygale.org, ou visitez son site sur http ://perso.wanadoo fr/mips.

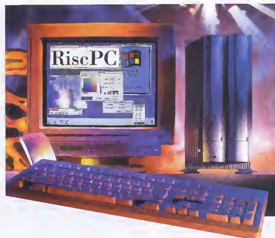


Acorn

Risc PC StrongARM™



- processeur StrongARM en standard cadencé à 200 Mhz
- son digital 16 bits intégré
- architecture ARM RISC 32 bits
- boîtier modulaire (extensible)
- système multi-processeur / multitâche
- option second processeur classe Pentium
- mémoire vidéo extensible à 2 Mo
- mémoire dynamique standard extensible à 256 Mo
- accepte tout type d'écran (y compris un téléviseur)
- couleur 24 bits pour un afichage en 16 millions de couleurs



	Dhrystones	Dhrystones MIPSv2.1
StrongARM Risc PC	356 k	204MIPS
P200 PC	295k	169MIPS
DX2-66 PC	40k	23MIPS

Principales caractéristiques :

Processeur
StrongARM @ 200 Mhz

Mémoire
2 x connecteurs SIMM (DRAM)
1 x connecteur DIMM (VRAM)
Système en ROM (4 Mo)

Système d'exploitation
RISC OS 3.7

Système audio
Son stéréo digital qualité CD
16bits 44.1Khz avec mixer pour une seconde source audio

Vidéo
Nombreux modes d'affichage jusqu'à :
- 1280 x 1024 @ 8BPP (60Hz)
- 800 x 600 @ 24BPP (60Hz)

Extension
Nombreuses cartes d'extension : (réseau, genlock, grabber, expander...)

Mémoire de masse interne
Disque dur IDE
Lecteur de disquette 31/2 2Mo
Drivers ATAPI en ROM

Ports et Interfaces I/O
Port série RS232
Port parallèle
Sortie audio stéréo jack 3.5mm

Ashiv
Distributeur exclusif depuis 1987

CAP 101 - 67, rue Robespierre
93558 MONTREUIL Cedex

Tél - 01 48 58 70 77
Fax - 01 48 58 20 09
Email - public@ashiv.fr

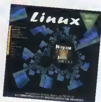
CARTES GRAPHIQUES

Phase 5 - Village Tronic, rien ne va plus !

C'est une coutume, Internet est régulièrement le champs de bataille où s'affrontent toutes les discordes. Cette fois-ci, c'est au tour des constructeurs Village Tronic et Phase 5 de se crêper le chignon. L'objet du conflit réside dans les pilotes CybergraphX pour Amiga. Rappelons que ces pilotes sont de petits bouts de logiciels qui permettent au Workbench et à ses applications de s'afficher dans les nouveaux modes offerts par une carte graphique. Propriété de Phase 5 pour ses cartes Cybervision, les pilotes CybergraphX se sont toujours adaptés aux cartes des autres constructeurs... Jusqu'à ce que Village Tronic sorte la Picasso IV, concurrente directe de la Cybervision 64/3D. D'un côté, Phase 5 n'a pas adapté la version 2 standard de ses pilotes à la Picasso IV mais s'est, en plus, payé le luxe de sortir une version 3 nettement plus performante, qui ne fonctionne, elle, que sur Cybervision 64/3D. De l'autre, Village Tronic aurait refusé de donner un exemplaire de développement de la Picasso IV (de peur d'être copié ?) à Phase 5 et accuserait ce dernier de demander des sommes bizarrement astronomiques pour l'adaptation. Dernier coup en date, la publication sur Internet d'un texte de Wolf Dietrich (directeur général de Phase 5) qui laisse entendre que Village tronic a de toute façon copié en toute illégalité certaines routines de Cybergraphx pour les inclure dans Picasso96, le pilote spécifique de la carte Picasso IV.

LINUX FRANCAIS

The french distribution



Futurs linuxiens, futures linuxiennes, vous avez besoin d'une distribution dans la langue de molière très facile à installer ? La dernière *Mnis* (Mai 97) est bien plus qu'une simple mise à jour. Le travail effectué pour rendre cette distribution aussi facile à intaller qu'agréable à utiliser est tout simplement remarquable. L'autre caractéristique de la distribution *Mnis* concerne le choix très homogène d'applications *Linux* avec quelques packages rares (*msql-java, visual tcl, xcoral, xtel, grail,* etc.) et d'autres indispensables (*Xemacs, Jdk 1.0.2, Afterstep, XFree86 3 2,* etc.). Il s'agit bien entendu d'une distribution commerciale mais on a vraiment l'impression cette fois-ci d'en avoir pour son argent. La distribution *Mnis* est éditée par Mcd2 diffusion et disponibles dans vos librairies spécialisées préférées (Le monde en tique ou Eyrolles) ainsi que sur le site web de mcd2 : http://www.mcd2-diff.fr.

DISTRIBUTION TOUJOURS

Le petit chapeau rouge a mangé du loup !

Si vous avez jetez un coup d'oeil sur dream 38, dream 39, dream 40, dream 41, un mot revient sans cesse dans les rubriques dédiées à *Linux* : Red Hat (chapeau rouge). Eh bien, on aimerait bien ne pas toujours raconter les mêmes choses mais ils sont décidément très forts, ces américains de Red Hat (anti-micro$oft à souhaits). On a le droit a une diffusion de nouvelles galettes (du genre plastique réfléchissant si vous voyez ce que je veux dire) toutes plus intéressantes les unes que les autres. Commençons tout d'abord par *Applixware 4.3* qui se fait attendre en France mais qui est disponible depuis quelques temps chez Red Hat. Vient ensuite la version Red Hat du *Common Desktop Environment* (en fait compilé par une autre société : TriTeal). Cette version est sans doute plus intéressante que la version de Xi graphic, testée dans Dream 40. Tout d'abord, le prix de la version développeur est d'environ 200$, c'est un peu plus abordable (50$ c'est toujours ça de pris). La version standard, nettement moins intéressante (il n'y a que le runtime motif) est aux environs de 80$. Ensuite, le CDE de Triteal n'est pas dépendant d'un serveur X, vous pourrez utiliser *XFree86* (qui lui est gratuit). Enfin, l'intégration dans la toute dernière distribution Red Hat (forcément), la 4.2, est un atout non négligeable. Pour les développeurs encore, n'oublions pas la sortie de *Red Hat motif 2.0.1* (spécial X11R6 1), distribuée avec les XRT widgets surpuissants (valeur 5000$!). Si vous disposez déjà d'une version de motif, il vous faudra débourser 50$ pour accéder au nirvana (sinon, c'est presque 200$). En attendant *Lesstif*, j'en connais qui vont être heureux ! La dernière bonne nouvelle, bien plus accessible, concerne la sortie de la *Red Hat 4.2* qui est plus une évolution qu'autre chose mais qui comble la plupart des défauts de la 4.1 en matière de sécurité (Si vous avez installé la *Red Hat 4 1* le mois dernier, vous pourrez vous mettre à jour sans problème mais ce n'est pas urgent !). Plus d'infos sur le site http://www.redhat.com.



La célèbre Red Hat offerte le mois dernier sur le CD-Rom de Dream.



Abonnement

Offre spéciale de lancement

- 299 francs
- 11 numéros
- 11 CD-Rom

Dream, le magazine de la micro alternative.

Retrouvez tous les mois Dream directement dans votre boîte aux lettres ! Passez vos petites annonces gratuitement et en priorité !

11 numéros
11 CD-Rom
299 francs

au lieu de 407 francs
Soit 25% d'économie

DREAM

42

C O U P O N - R É P O N S E

Oui, je souhaite m'abonner à Dream au prix de 299 francs.

Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....
.... Code postal : .... Ville : ....
Machine/système (facultatif) : ❑ Amiga/AmigaDos ❑ Amiga/Linux ❑ Pc/Linux ❑ Pc/Divers ❑ Be/BeOs
❑ Autre machine/autre système ....
Ci-joint un règlement de ...... francs, par ❑ chèque bancaire, ❑ mandat postal à l'ordre de Posse Press.
❑ carte bancaire : n° CB ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ expire le ⎵⎵⎵⎵
Date et signature obligatoires :

Offre à renvoyer à Posse Press/abonnement Dream, 16, rue de la Fontaine au Roi, 750011 Paris.

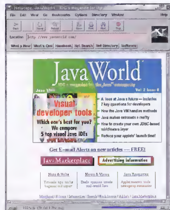
Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger, ajouter 100 francs au prix de l'abonnement
Informatiques et libertés *: en application de l'article L27 de la loi du 6 janvier 1978, relative à l'informatique et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant en vous adressant à notre siège social. Les informations requises sont nécessaires à l'établissement de votre commande. Elles pourront également être cédées à des organismes extérieurs, sauf indication contraire de votre part.*

Java, un langage universel qui fait trembler Microsoft !

Java, l'idée de génie d'une petite équipe de Sun qui fait trembler le géant micro$oft sur ses bases (bien établies), est en passe de détrôner le C++, son modèle, en terme de popularité. Retour sur un des événements les plus marquants de la jeune histoire de l'informatique.

L'historique

L'idée de *Java* remonte au début de 1991 (c'est donc une année faste puisque c'est aussi le début de *Linux*). Un groupe de recherche travaillant pour Sun, le célèbre constructeur de stations de travail, sous l'autorité du guru James Gosling est alors chargé de plancher sur un langage de pilotage de télécommande universelle. Nom de code du projet : *"Green"*. Il faut savoir qu'à cette époque, Sun souffrait d'une crise interne entre les conservateurs et les modernes, à savoir ceux qui voulaient s'intéresser à un marché aussi juteux qu'instable : le grand public.



L'incontournable magazine online JavaWorld sur http://www.javaworld.com



Un langage de conception simple

Vu la faible puissance et la diversité des processeurs utilisés dans le domaine des télécommandes, il fallait que ce langage soit concis et portable. Tout d'abord basé sur le *Pascal USCD*, il fut rapidement décidé de l'orienter objet. C'est alors que les regards se portèrent sur C++, le seul langage orienté objet aussi généraliste que populaire. Le premier produit présenté par le projet *Green* fut une télécommande : la *"*7"*. Bien que très puissante, personne n'a pourtant voulu acquérir pareille technologie... Plus tard, une société de Tv par câble dirigée par Jim Clark faillit investir dans la toute nouvelle société née du projet *Green* (First person, inc.), mais une fois de plus la chose est restée sans suite. A noter tout de même que Jim Clark dirigea ensuite *Netscape* et fit beaucoup pour imposer *Java* sur le web.

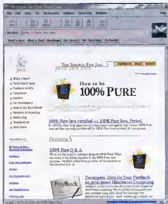
Internet à la rescousse

Après de nombreux échecs, la société fut finalement dissoute en 1994. Commençait alors une grande épopée : le début de l'expansion incroyable du *world wide web*. Mais il manquait au web un vrai langage de programmation, pour dépasser l'idée de document hypertexte. *Java* était

prêt, *Java* était idéal. Et sous le contrôle de Sun, *Java* renaissait de ses cendres.

Java, c'est quoi ?

La famille des langages de programmation comporte de nombreux membres. Si les bases fondamentales des langages de programmation sont proches (théorie du langage naturel, analyse syntaxique et sémantique, etc.), on distingue plusieurs catégories de langages



Le site officiel de Java : http://java.sun.com.

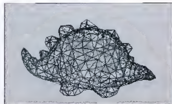
informatiques, chacun pouvant appartenir à plusieurs de ces catégories. Il y a tout d'abord les langages fonctionnels, inspirés des théories de calcul mathématique (en particulier le *Lambda calcul*) : c'est le *Lisp*, le *Ml*. On trouve aussi les langages impératifs qui donnent une séquence d'instructions suivies une à une par la machine (le *C*, le *Pascal*). Les langages orientés objet ont une place à part mais le principe découle du besoin de modularité dans les programmes. On distingue les langages orientés objet de très haut niveau (*Smalltalk*, *modula 3*) des sur-couches de langages impératifs (*object Pascal* ou *C++*). *Java*, lui est fortement inspiré du *C++*, même si son principe de portabilité (une application *Java* tourne indifféremment sur plusieurs types de machines) découle des langages interprétés.

Comment ça marche?

Java, le langage universel... Oui, on peut programmer pratiquement tout en *Java*, mais universel signifie aussi "tous les ordinateurs". Concrètement : on

Besoin d'un petit cours de Java ? Allez sur http://www.ibm.com/java.

développe un logiciel sur *Pc*, on insère la disquette dans un *Mac* et ça marche directement. Idem sur un *Amiga*, une station *Unix* ou une *BeBox*, sans que l'on ait à réécrire le logiciel, ni même à le recompiler ! Pour rendre ce miracle possible, les concepteurs de *Java* ont défini le *Bytecode*, langage-machine d'une machine imaginaire qui n'existe que sous forme d'émulateurs. Un programme est donc exécuté par un interpréteur de *Bytecode* appelé *Java Virtual Machine* (*Jvm*). Pour utiliser des logiciels en *Java* sur une machine quelconque il suffit que celle-ci dispose d'une *Jvm*. A noter que toutes les bibliothèques de *Java* (threads, gestion des fichiers, multimédia, interface utilisateur, fonctions mathématiques, etc...) sont identiques sur tous les systèmes.



Un des exemples du Jdk : un dino en 3D.

Plus vite! Plus vite!

Simple et élégant, il y a tout de même un gros défaut : l'interprétation du *Bytecode* prend énormément de ressources et à moins d'avoir une machine très puissante (ce qu'un micro n'est pas, contrairement à ce qu'affirme la publicité tapageuse), ça rame. C'est pourquoi des méthodes plus performantes sont utilisées pour concevoir des *Jvm* rapides. Ainsi, on remplace l'interpréteur par un "compilateur au vol" (*Just In Time Compiler*, *Jit*) qui convertit dans une certaine mesure le *Bytecode* en code-machine natif au cours de l'exécution. Le gain de vitesse est spectaculaire (facteur 10 à 50) mais un *Jit* est plus complexe à développer et surtout moins portable qu'un interpréteur. D'autre part, *Javasoft* prévoit pour la version 1.2 de *Java* une technologie très pointue capable d'optimiser le code au vol et

James Gosling, le créateur de Java

Les études exemplaires de cet informaticien récemment propulsé "superstar" se sont terminées en 1983 avec l'obtention d'une thèse d'informatique à la célèbre université Carnegie-Mellon. Le sujet de cette thèse était "Les manipulations des contraintes algébriques" (à vos souhaits !). James Gosling est aujourd'hui ingénieur "haut de gamme" chez Sun Microsystems. Les différents projets qu'il a mené à leur terme montrent ses compétences multiples en matière d'informatique. Entre autres, on lui doit un système d'acquisition de données par satellite, une version multiprocesseur d'Unix (solaris ?), plusieurs compilateurs, un système de messagerie et plusieurs gestionnaires de fenêtres. Il a également développé un éditeur de texte WYSIWYG et un logiciel de dessin vectoriel basé sur les contraintes. C'est aussi James Gosling qui a porté emacs sur Unix pour la première fois (mais Richard Stallmann reste le créateur de ce génial éditeur). En entrant chez Sun, il a surtout travaillé sur le système de fenêtrage NeWS mais c'est bien sûr le démarrage du projet Java/HotJava qui l'a propulsé sur le devant de la scène. N'hésitez pas à consulter la page web de James Gosling sur http://java.sun.com/people/jag.



James Gosling.

gagner ainsi en vitesse. *Gnu* travaille évidemment sur une solution brutale : intégrer *Java* et le *Bytecode* dans *Gcc* et *Gdb*. Ainsi, vous pourrez récupérer des binaires en *Bytecode* et *Gcc* les transformera en simples exécutables natifs qui tourneront à la vitesse maximale. Point final, plus besoin de *Jvm* du tout. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, c'est en fait très difficile à réaliser... mais pour ces gens-là, rien n'est trop dur...

Les applets

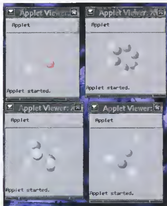
La portabilité totale de *Java* a donné naissance à un nouveau type de programmes : les *applets*. Ce ne sont pas des applications à part entière, mais de petits composants de logiciel qui circulent sur les réseaux. Chaque utilisateur peut à tout moment télécharger une applet et l'exécuter dans son environnement qui peut être un Network computer, l'*Appletviewer* ou un navigateur *Www*. Dans ce dernier cas, il faut distinguer deux situations : dans la première, le navigateur intègre lui-même une *JVm* pour faire tourner les *applets*. C'est le cas de *Netscape*, de *Msie* et autres *Cyberdog*. L'autre possibilité est un navigateur écrit lui-même en *Java* (comme *Hotjava*) et les *applets* s'exécutent simplement comme des parties du logiciel. Au delà du simple gadget, les applets représentent une méthode puissante et très moderne de déployer des applications ouvertes.



Javex : la montre à quartz Java.



Les applets pour égayer les pages Web.



Un afficheur de molécules avec ses sources dans le Jdk.

Toujours plus loin: JavaBeans

"*The network is the computer*", affirme Sun. Et cette vision est chaque jour plus vraie. Mais là, les *applets* ne suffisent pas : encore faut-il pouvoir communiquer avec des objets à distance à travers le réseau ou insérer dans un logiciel des éléments provenants d'ailleurs. Pour cela, il y a aujourd'hui la norme *Corba* et quelques autres technologies hors standard, comme *Dcom* (Microsoft) ou *Gdo* (Gnu). *Java* se doit d'être passe-partout, il utilise donc son propre système de protocoles baptisé *JavaBeans*. *JavaBeans* n'est pas en concurrence avec les autres, au contraire, il nécéssite le support de l'un d'eux pour être opérationel. On pourra donc l'utiliser aussi bien sous *Windows* avec *Dcom*, sous le Système *Gnu* avec Gdo et partout avec *Corba*. *Java* est le grand fédérateur de l'informatique et on comprend pourquoi Bill Gates rêve de le rendre dépendent de *Windows*, fermé et bien sûr rigoureusement propriétaire.

Des applications en Java?

Pour beaucoup d'internautes, Java n'est encore qu'une bizarrerie servant tout juste à rajouter des animations dans les pages Web. Pourtant, les premiers logiciels écrits en Java n'ont rien à voir avec Internet ; en tout premier lieu le compilateur Java lui-même ! Mais pour promouvoir son langage et surtout ouvrir le bal, Sun avait besoin d'une démonstration convaincante : *Hotjava*, superbe browser Web, lui aussi entièrement en *Java*. Depuis que



Un autre exemple du Jdk : l'applet morphing

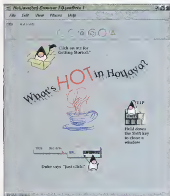
Java et la concurrence ...

Java est un langage de programmation déjà rangé dans la section "révolutionnaire". Comment se positionne-t-il face aux langages "concurrents" ? En terme de popularité, la famille des langages de programmation est plutôt réduite. Dans les langages interprétés, la tête d'affiche est occupée par le Tcl et ses extensions, le célèbre Perl ou awk pour les applications basées sur des chaînes de caractères (en particulier les scripts CGI pour le web) et les différents langages de script ou assimilés. De nouveaux langages très ouverts comme Guile risquent de gagner en popularité dans les mois et les années à venir. Pour les développements plus "avancés" ou critiques, l'incontournable C ou le très puissant C++ occupent la majeure partie du terrain. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Java se positionne plutôt comme un remplaçant possible des langages compilés (notamment C++). La première raison est évidente : le langage étant lui-même inspiré de C++, la complexité qui en découle est assez importante. Ainsi, les langages interprétés conservent leur conception plus simple, accélérant d'autant les développements (on peut parler de prototypage). Cependant, les liens très proches qu'entretiennent Java et Internet pourraient laisser présager d'une sorte de standardisation sur le réseau des réseaux (au détriment de perl par exemple). Avec l'arrivée des JIT et des compilateurs natifs, Java sera à même de rivaliser en performances avec les langages compilés actuels. Mais les programmes natifs continueront encore longtemps d'exister car pour de nombreuses applications, le critère de portabilité de Java est plus un défaut qu'autre chose (applications proches du système). On pourra programmer en Java mais en utilisant des librairies natives.

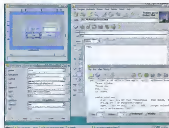
Netscape s'est mis à inclure des *Jvm* dans *Navigator*, c'est le raz de marrée. On trouve maintenant des collections d'applets en tous genres: des afficheurs d'images et autres players, des jeux (allant du *Démineur* à *Quake*), des moniteurs réseau, des outils d'administration à distance, tout, tout, tout ! Mais paradoxalement, on ne trouve toujours pas *Java* là où l'on l'attendait le plus, c'est à dire dans la création multimédia. En revanche, il est un domaine où Java fait l'effet d'un tremblement de terre : la bureautique.

Let's kill Bill

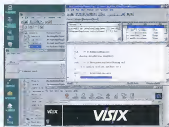
Vous avez dit bureautique? Ah oui, *Word*, *Excel*, c'est ça ? Eh bien non ! *Corel*, concurrent direct de Microsoft sur ce segment de marché, fut le premier à lancer l'offensive en annonçant *Corel Office* pour *Java*. Une suite qui comprend *Wordperfect*, *QuattroPro*, un logiciel de dessin et un agenda/mail réécrits sous forme d'applets. La commercialisation est imminente et *Corel* se met définitivement du côté de l'alliance rebelle. Chacun peut d'ailleurs télécharger la version bêta gratuite sur www.corel.com. Des produits concurrents sont annoncés, en particulier *Kona* (Lotus) et *Anyware* (Applix). On murmure même qu'un *Star Office* version *Java* serait en préparation et que Sun, lui-même, envisagerait d'entrer dans la danse. Paniqué, Microsoft tente bien sûr de stopper la vague (en vain, rassurez-vous). L'éditeur de Redmond vient de présenter un projet concurrent en guise de dernier recours (faudrait pas voir à rigoler, *Office* fait plus de 50% du chiffre d'affaires de Micro$oft !), pour le cas où... Enfin, on ne peut pas ne pas citer *EyeOpener*, une mini-suite shareware avec des outils rudimentaires mais qui sert tout de même de preuve au sérieux du concept. Tout ces logiciels ont en commun le fait de changer profondément la manière de travailler. Plus besoin d'installations lourdes et chères. On allume simplement le Network Computer (ou tout autre ordinateur connecté à Internet), on double-clique sur l'*applet* traitement de texte et on travaille tout de suite avec la dernière version, sans installer 600 Mo inutiles sur le disque dur. Pour inclure un tableau, pas de problème, tout est "document-centrique" : une simple requête sur le serveur et hop ! L'*applet* tableur se télécharge et s'intègre directement dans le document. Il n'y a rien à acheter, votre provider vous propose d'utiliser les *applets* sur son serveur moyennant un forfait mensuel. C'est pas beau?



Le browser web HotJava en test ce mois-ci dans la rubrique Labo.



Java Workshop : l'intégré de développement en java et pour java (en test dans dream n°40).



L'intégré de développement Vibe de Visix : puissant, peu onéreux et disponible sous Linux.

Des outils de développement

Avec *Java*, il serait ridicule d'être limité à une seule plate-forme de développement, c'est pourquoi les outils de développement *Java* sont souvent eux-mêmes faits en *Java*. *Java Workshop*, par exemple, est totalement basé sur un browser Web qui permet à plusieurs développeurs de travailler en équipe via Internet. Le système de développement peut se déployer en Intranet aux quatre coins de la planète et le cycle édition-compilation-bug appartient du

Linux, la plateforme de développement Java par excellence !

Depuis les début de Dream nouvelle formule (et nouvelle-nouvelle formule), nous essayons de vous faire comprendre les avantages de l'utilisation de Linux comme plateforme de développement Java. L'histoire débute juste après la sortie de la version 2 du noyau. Certains curieux voient dans les sources un support expérimental des binaires au format Java directement dans le noyau. Parmi ces curieux, certains aventuriers se décident à activer ce support Java et ... Incroyable, Ca marche ! On pouvait d'ores et déjà considérer les applets et applications Java comme des applications "normales" du système. Certains en rêvaient, Linux l'a fait avant tout le monde ! Même si OS/2 se réclame unique système supportant Java en natif. Concernant le kit de développement, linux est cette fois-ci un peu à la traîne, Sun n'ayant donné l'autorisation du portage non-officiel que tardivement. Mais l'important, c'est de savoir que Linux fait parti des très rares plateformes de développements Java disponibles. La dernière version du kit de développement, le jdk 1.1.1 vient d'ailleurs de sortir pour Linux. En quelques semaines, ce ne sont pas moins de trois version successives qui ont été distribuées.

Tout l'univers du PC

Dans le magazine + CD : tout pour Hp 48, Ti 92, Psion, Pilot !



PC team

UN NOUVEAU REGARD SUR LE PC

Juillet/Août 1997 N°26

Interstate '76
Quand Pulp fiction rencontre Mad Max

Dossier "easter eggs"
Ces messages mystérieux que cachent tous vos programmes !

Les 15 hits de l'été
Imperium galactica
Extreme assault
X-com apocalypse
Perfect weapon
Carmageddon...

Lecteurs 16x
Tout sur les meilleurs modèles à moins de 1000 F

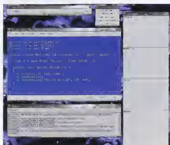
Grolier interactive, Telstar, Europress, Lankhor : tout sur leurs futurs jeux - Comment fonctionnent les graveurs de CD ? - En pratique : système, programmation, Imagine, musique, Po... éditeur Duke - La soluce complète de The last express...

10 $can – 10 FS – 249 FB
Mensuel

CD+ livret chaque mois

Démos jouables
Films animés
Sharewares

35 F



FreeBuilder : un grand projet de Free Software pas encore vraiment utilisable.

coup au passé. L'heure est à la programmation par composants (applets réutilisables) et aux applications ouvertes, celles où l'on rajoute autant de modules que l'on veut.

Votre premier programme en Java !

Nous n'allons pas faire ce dossier sans une seule ligne de code ! Voici donc le source de l'applet la plus simple que l'on puisse trouver. Si vous disposez du JDK ou de tout autre moyen pour programmer en JAVA (Kaffe par exemple), lancez appletviewer HelloWorld.html. Si vous voulez des explications, n'oubliez pas notre rubrique mensuelle sur Java.

```
Fichier HelloWorld.java:
------------------------
import java.awt.Graphics;
import java.awt.Color;
import java.awt.Font;

public class HelloWorld extends java.applet.Applet {

  Font f = new Font("Arial", Font.BOLD, 24);

  public void paint(Graphics g)
  {
    g.setColor(Color.blue);
    g.setFont(f);
    g.drawString("Hello world", 10, 60);
  }
}

Fichier HelloWorld.html:
------------------------
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Hello World . </TITLE>
<!-- Changed by: Fred Pesch, 14-Oct-1996 -->
</HEAD>
<BODY>
<BR>
<APPLET CODE="HelloWorld.class" WIDTH=300 HEIGHT=60>
Browser have to support JAVA
</APPLET>
</BODY>
</HTML>
```



Java au futur, des perspectives prometteuses

Java est encore jeune, on ne fait que commencer à découvrir ce qu'apporte cette nouvelle vision de l'informatique. Aujourd'hui, *Java* sert à développer des clients de bases de données, des interfaces graphiques, de petits utilitaires personnels (calculatrice, bloc-notes...), des serveurs groupware. . Un domaine idéal est l'authoring multimédia et sa conquête n'est qu'une question de temps (*Macromedia*, le célèbre éditeur de Director, s'y intéresse déjà de très près). On peut donc s'attendre à ce que les CD-Rom culturels (notamment les CD avec liaison Internet) soient bientôt basés sur *Java*, ce qui les rendrait directement consultables sur n'importe quel ordinateur. Le décollage prometteur du Network Computer n'est pas là pour nous contredire. Pour que l'explosion ait enfin lieu, il faudrait que les systèmes d'exploitation intègrent *Java* dans leurs entrailles. Seuls *Linux* et *OS/2 Warp* le font à l'heure actuelle. Quand tous les systèmes en seront là, la juste cause pourra peut-être triompher.

Fred Pesch

Jakub Zimmermann

Sun, le sauveur des OS abandonnés ?

Derrière notre enthousiasme débordant pour Java se cache une petite crainte. Il est en effet très difficile de cerner la politique de Sun pour son petit bijou. La plupart des applications de Sun relatives à Java ne sont supportées que sur deux plateformes : Window$ 95/NT et Solari$. De même, seuls ces deux systèmes sont reconnus comme plateformes de développement officielles. Plus grave, même si les applications programmées en Java sont portables, elles restent difficiles à utiliser sur d'autres systèmes car les scripts d'installation sont spécifiques à Window$ ou Solari$ (et chez sun, on n'aime pas les installations simples, semble-t-il). Alors que sun est en position de force, tout porte à croire qu'il cherche à ne pas se brouiller avec le géant de Redmond. Ironie du sort : ce dernier ne se gêne pas pour mettre des bâtons dans les roues au concept Java... Certes, la plateforme Windows est un objectif prioritaire, financièrement parlant, mais il est dommage d'oublier le reste du monde : comme pour le browser Netscape, il aurait été possible de distribuer des versions gratuites et non supportées. Ceci dit, java est un jouet quelque peu incontrôlable, les machines virtuelles et autres JIT commencent à fleurir sur bon nombres de plateformes... Malgré Sun ! Sun, le sauveur des OS abandonnés ?... Oui, même si ce n'est pas fait exprès !

AMIE LE PRO.

13 ans d'expérience

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

✆ 01 43 57 48 20

Fax : 01 43 57 10 01

Ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

LECTEURS 880Ko

A001	Int A500	290F
A002	Int A600/1200	300F
A003	Int A2000	350F
A004	Ext tout Amiga	320F

LECTEURS 1,7Mo

A005	Int A1200	590F
A006	Int A2000	590F
A007	Int A4000	590F
A008	Ext tout Amiga	890F

CD-ROM IDE

B001	CD 8X seul	620F
B002	CD 8X + Kit Randy	990F
B003	CD 12X seul	690F
B004	CD 12X + Kit Randy	1090F
B005	Kit Randy	490F

CD-ROM SCSI

B001	CD 12X seul	1290F
B002	CD 12X + Squirel	1690F
B003	CD 14X seul	1690F
B004	CD 14X + Squirel	2090F
B005	Squirel	490F

IOMEGA

C001	ZIP SCSI Ext	1190F
C002	JAZ SCSI Ext	3690F

SYQUEST

C003	EZ 135	890F
C004	EZ 235	NC

EXT. MEMOIRE

D001	A 500 512Ko	200F
D002	A 500 1Mo	300F
D003	A 600 1Mo	300F

EXT. MEM. A1200

D004	A 1200 0Mo	590F
D005	A 1200 4Mo	760F
D006	A 1200 8Mo	920F

CARTE ACCELERATRICE 68030 28 MHZ

E001	MTECK 28 0Mo	690F
E002	MTECK 28 4Mo	890F
E003	MTECK 28 8Mo	1040F
E004	KIT SCSI	700F

CARTE ACCELERATRICE 68030 50 MHZ

E005	Blizard 1230 0Mo	890F
E006	Blizard 1230 4Mo	1090F
E007	Blizard 1230 8Mo	1290F
E008	Blizard 1230 16Mo	1490F

CARTE ACCELERATRICE 68040

E009	Blizard 1240 0Mo	1890F
E010	Blizard 1240 4Mo	2090F
E011	Blizard 1240 8Mo	2290F
E012	Blizard 1240 16Mo	2490F
E013	Copro 50 Mhz	520F

CARTE ACCELERATRICE 68060

E014	Blizard 1260 0Mo	3190F
E015	Blizard 1260 4Mo	3390F
E016	Blizard 1260 8Mo	3590F
E017	Blizard 1260 16Mo	3790F
E018	KIT SCSI	700F

DISQUES DURS

F001	170 Mo 2" IDE	1290F
F002	540 Mo 2"1/2 IDE	1790F
F003	630 Mo 3"1/2 IDE	1090F
F004	1,2 Go 3"1/2 IDE	1290F
F005	1,6 Go 3"1/2 IDE	1590F
F006	540 Mo 3"1/2 SCSI	1390F
F007	1 Go 3"1/2 SCSI	1890F

BOITIERS-TIROIR-INTERFACE

F008	Box Ext IDE A600 A1200	590F
F009	Box Ext SCSI A600 A1200	690F
F010	Box Ext A500 A500+	890F
F011	Tiroir Int IDE	140F
F012	Tiroir Int SCSI	170F
F013	Inter face Squirel SCSI	490F
F014	Interface PCMCIA IDE	590F

MONITEURS

G001	Mult Sync 14" M 1438	2290F
G002	Mult S/nc 15" M 1538	2990F
G003	Mult S/nc 17" M 1738	7290F
G004	SVGA 14"	1490F
G005	SVGA 15"	1990F
G006	SVGA 17"	3590F

IMPRIMANTES

G007	Canon B 240	1290F
G008	Canon BJC 4200	1690F
G009	Canon BJC 620	2490F
G010	HP 690	1990F
G011	HP 820	2490F
G012	HP 870	3490F

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,40F	2,30F	2,10F	1,90F
3"1/2 DF HD	2,90F	2,80F	2,60F	2,40F

Quicki Softs

AMIGA 1200

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth 4SE
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastore 1.1
Photogenies 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

Photo non contractuelle

H001	A 1200 + Pack Magic	3190F
H002	A 1200 + DD 170 Mo + Scalla	3990F
H003	A 1200 + DD 1,20 Go + Pack	4490F

AMIGA 4000 TOWER

Processeur **68040/25 Mhz**, mémoire **RAM 2 Mo**, mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo**, lecteur 3"1/2 1,76 Mo Controleur DD IDE + SCSI Disque Dur **1 Go** SCSI

Photo non contractuelle

J001	A 4000 2 Mo + 4 Mo + Scalla	18900F
J002	A 4000 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19500F
J003	A 1200 2 Mo + 18 Mo + Scalla	19990F

OCCASIONS

K001	Amiga 500	650F	K006	Moniteur 10835	700F
K002	Amiga 500+	800F	K007	Moniteur 10855	700F
K003	Amiga 600	800F	K008	Moniteur 10845	900F
K004	Amiga 1200	1700F	K009	Moniteur SVGA	800F
K005	Amiga 2000	1500F	K010	Lecteur Ext	250F

AMIGA 1200 TOWER

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3"1/2 + 1 baie 4"1/4 Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC Options bus Zorro II et III

Photo non contractuelle

L001	Boitier Tower Infinitiv	1690F
L002	Interface Clavier PC	490F
L003	Interface PCMCIA	290F
L004	Carte Zorro II	1890F

VIDEO

M001	VIDI 24 RT	1390F
M002	VIDI 24 RT PRO	1990F
M003	Genlock Minigen	790F
M004	Genlock Composite	1790F
M005	Genlock Y/C	2790F

GRAPHIQUE

N001	Scanner 69t Gris	590F
N002	Scanner 256t Gris	990F
N003	Scanner Couleur	2190F
N004	Tablette ARTPAD A6	1290F
N005	Tablette ARTPAD A5	2490F

SON

P001	Interface MIDI	190F
P002	Megalo Sound	390F
P003	AURA	890F

MODEM +

R001	OLITEC 14400b	990F
R002	OLITEC 28800b	1190F
R003	US Robotic 33600	1290F

DIVERS

S001	Souris standard	99F
S002	Souris 300 dpi	120F
S003	Souris 400 dpi	160F
S004	Souris optique	220F
S005	Crayon souris	300F
S006	Trackball	350F
S007	Multistandard 500	200F
S008	Multistandard 600	260F
S009	Commut joy/souris	200F
S010	Alim 500/600/1200	390F

CABLES

T001	Peritel	90F
T002	Midi	70F
T003	Nul modem	90F
T004	Minitel	90F
T005	Disque dur 2"1/2 2"1/2	60F
T006	Disque dur 2"1/2 3"1/2	70F
T007	Prolongation joystick	60F
T008	Imprimante	90F
T009	Adaptateur multisync	150F
T010	Adaptateur peritel 1083	150F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT 5 VF	590F
PERSONNAL PAINT 6 4 VF	490F
PHOTOGENICS VF	590F
SCENARY ANIMATOR	590F
LIGHT WAVE 3 5	1990F
POV RAY 2 2 VF	300F
PAINTER 3D	290F
PERSONNAL PAINT 6.4 VF	490F

VIDEO & SON

SCALA VT 100	199F
SCALA MM 211	790F
SCALA MM 400	1490F
IMAGE VISION	749F
CINEMORPH	290F
MUSIC X 2 0	349F
AUDIO SCULPTURE	250F
OCTAMED 6.0 VF	690F

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	390F
TURBO CALC 3 5	490F
D OPUS 5 12 VF	690F
WORDWORTH 5	690F
TURBO PRINT 4 0	560F
DIRWORK 2 1 VF	690F
DIAVOLO BACKUP 3 2 VF	580F
ASIM CDFS	490F

DIVERS

PC TASK 3 15 VF	990F
DEVPACK 3 5 VF	990F
BLITZ BASIC 2 1	480F
GP FAX 2 346 VF	750F
HISOFT BASIC 2 5 VF	1190F
MODEM TUTORIAL VF	250F
MUI 3 3 VF	400F
POWER COPY 3 VF	349F

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Aminet 13/14/15/16/17	79F
Aminet 18	79F
Aminet 17	99F
Aminet Set 1	159F
Aminet Set 2	159F
Aminet Set 3	199F
Aminet Set 4	199F
French Storm	79F
Assassins CD 3	169F
Amiga Desktop video	139F
Amiga Tools 6	139F
Light ROM 4	199F
Magic Publisher	279F
Personaz suite	169F
Scala Plug in	239F
@ Net	89F
Aga tool it 97	139F
Airman 4 1	310F
Amiga Golden 20	139F
Amiga Joker	99F
Kara collection	349F

JEUX DISCOUNT DISK 99F

DENNIS LA MALICE
BLUES BROTHERS
BATTLE CHESS 2
SMASH TV
LETHAL WEAPON
WIZKID
FATMAN
JURASSIK PARK
HUDSON HAWK
NIGHT SHIFF
CHRISTMAS LEMMINGS
PUTTY
JUMP
KILLING CLOUD
OVER THE NET
ZOMBI
BOB'S BAD DAY
TOTAL CARNAGE
ONE STEP BEYOND
TITUS THE FOX

TOP 20 JEUX

JEUX 249F

CHAOS ENGINE 2
ALIEN BREED 3D 2
WORLD GOLF
TIN TOY ADVENTURE
TOURING CAR CHALLENGE
TILE MOVE
FIGHTING SPIRIT
SLAM TILT
STAR CRUSADER
SENSIBLE WORLD OF SORCCRA 96/97
BLACK VIPER
CAPITAL PUNISMMENT
TUNY TROOPS
XP8
JET PILOT
NEMAC IV
EXILE
LEGEND (AGA)
HUMANS 3
VALHALLA 3

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs...
Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

A retourner a **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom
Adresse
Code Postal Ville
Tel Mon ordinateur

Prix TTC promotions non cumulables *Frais d'envoi poste 50F/transporteur 150F par colis/C R 70F en sus

Désignation ou ref	Qte	Prix	Montant

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue date d'expiration N°
❑ Carte club AMIE Date Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans preavis Offres valables dans la limite des stocks disponibles Photos non contractuelles

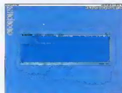
Pc task 4.2 contre Pcx 1.1, la guerre des émulateurs Pc sur Amiga

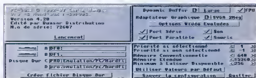
Avoir la possibilité de récupérer toutes les applications du Pc sur Amiga a de quoi tenter. Mais il ne faut pas être trop regardant quant au résultat.

Commodore avait inventé quelque chose de génial pour l'Amiga, les cartes passerelles. Il s'agissait de cartes mères de Pc qui venaient s'insérer dans un connecteur d'extension. Elles permettaient de faire tourner en multitâche deux ordinateurs, un Amiga et un Pc, qui utilisaient le même écran, la même souris et le même clavier. Mieux, les Amiga *2000*, *3000* et *4000* autorisaient en plus l'insertion directe de quatre cartes d'extension PC au format Isa (graphique, sonore, etc.). Pour une raison que la raison ignore, ce principe a été totalement abandonné depuis quelques années. Désormais, ceux qui veulent faire tourner *Ms/Dos* ou *Windows* sur leur Amiga n'ont plus pour seul recours que l'émulation logicielle.

Ca émule quoi ?

Les émulateurs Pc ne manquent pas dans le domaine public. Mais les deux produits commerciaux que nous testons ce mois-ci sont les seuls dignes de sérieux. Dans sa version 4.2, *Pc task* émule un 486 avec co-processeur arithmétique et un chipset graphique *Svga* 2 Mo (jusqu'à 1280x1024 en 16 millions de couleurs). De plus, il est fourni avec tout un panel d'outils pour reconnaître sous émulation la souris, le disque dur et le lecteur de CD-Rom. *Pcx*, lui, se targue d'émuler un *Pentium* plus une carte *SoundBlaster* et de ne pas avoir besoin de pilote spécifique pour reconnaître la souris. En revanche,


Un Pc dans une fenêtre Amiga.



Pc Task est riche en options.

il n'émule que du *Vga* tout ce qu'il y a de plus standard (640x480 en 16 couleurs ou 320x200 en 256 couleurs). Aie ! Dans cette première manche, uniquement théorique, *Pcx* perd sur toute la longueur. D'abord au niveau du microprocesseur : la seule vraie différence qui existe entre un *486* et un *Pentium* réside dans leur technique de fabrication. Parce qu'il a plus de tuyauteries (pipeline) montées en parallèle (superscalaire) le Pentium est plus rapide que le *486*. Sinon, le jeu d'instructions des deux microprocesseurs est quasiment identique. Donc, pas de poudre aux yeux : Pcx émule un *486* ! Ensuite, *Pc Task* reconnaît toute carte graphique supplémentaire pour monter jusqu'à 1280x1024 en 256 couleurs, alors que *Pcx* ne se sert que des composants *Ecs* (même pas *Aga* !)


Incroyable : Duke Nukem 3D sur Amiga !

montés d'origine dans l'Amiga. Une façon de faire qui implique, de surcroît, un ralentissement dans l'affichage. A noter que cette règle ne s'applique pas au mode 320x200 en 256 couleurs (celui des jeux) où, là, *Pcx* cherche véritablement une carte graphique ou des composants *Aga*. Enfin, si *Windows* pense bien avoir affaire à une carte Sounblaster, tous les jeux que nous avons testés se sont plaints de ne pas trouver la puce sonore ! A tout ceci, ajoutons que si les deux produits émulent bien le co-processeur arithmétique (Fpu), aucun d'eux ne prend en compte la gestion de la mémoire virtuelle (Mmu). Conséquence malheureuse : il sera impossible d'utiliser *Windows 95*...

Le problème du disque dur

Pc Task et *Pcx* peuvent travailler avec deux types de disques durs : la parti-

Et dans le shareware ?

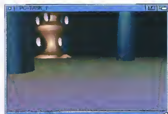
S'ils ont l'avantage d'être gratuits et de se contenter d'un 68000 à 7Mhz avec 4 Mo de Rom, les émulateurs Pc shareware manquent en contrepartie franchement de performances. Amiga Transformer et CrossPc émulent ou mieux un 8088 en Cga (320x200 en 4 couleurs), Ibem exploite l'Ega (320x200 en 16 couleurs) et seule la démo de Pc Task 3.1 propose un 286 avec les modes Vga (640x480 en 16 couleurs). A noter que des versions démos de Pc Task 4.2 et de Pcx 1.1 (re-numérotée 2.1) existent sur Internet.

tion physique et le fichier-disque. La partition physique est une partition standard de votre Amiga que les émulateurs prendront soin de re-formater pour installer *Ms/Dos* et *Windows*. C'est la solution idéale, car les accès aux données sont très rapides. Seul petit hic : on est obligé de re-formater tout un disque dur de l'Amiga. A noter également que la partition ne devra pas dépasser 528 Mo. Faute de quoi, *Pc Task* obligera l'utilisateur à faire un petit tour du côté de HDToolBox pour changer le formatage du disque (de FFS à MSH). Plus capricieux, *Pcx* ne voudra, lui, pas du tout reconnaître une partition supérieure à 528 Mo !

Le fichier-disque est une solution économique qui consiste à créer un gros fichier sur le disque dur et faire croire à l'émulateur qu'il s'agit d'un vrai disque. C'est beaucoup plus lent, mais au moins ça n'oblige pas à tout reformater. A noter que, contrairement à ce qu'il est écrit dans sa documentation, *Pcx* refuse catégoriquement de fonctionner avec un fichier-disque préparé par *Pc Task*.

L'utilisation de Windows

Un cauchemar. Certes, Pc Task peut travailler dans toutes les résolutions permises par la carte graphique de l'Amiga. Mais la plupart du temps, sans pointeur de souris ! A vrai dire, nous n'avons réussi à outrepasser ce bogue qu'une seule fois : lorsque nous avons installé la version de *Windows 3.1* que distribuait... Commodore ! A l'opposé, *Pcx* ne souffre pas de ce problème, mais l'affichage de son *Windows* est en



Même les démos Pc marchent !

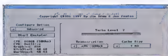
entrelacé ! Dur-dur pour les yeux. D'autant que, quelque soit l'émulateur, l'apparition des icônes et des fenêtres est d'une catastrophique lenteur. Avantage *Pc Task*.

La vitesse des jeux

Féroces comme nous sommes, nous avons fait exécuter à nos deux émulateurs des jeux parmi les plus demandeurs en ressources machines : *Duke Nukem 3D*, *WipeOut*, et *Descent 2*. Première bonne surprise, ils marchent tous ! Première mauvaise nouvelle, ils sont tellement lents qu'ils en deviennent tout bonnement injouables. A noter tout de même que *Pcx* bat allègrement *Pc Task* dans cette catégorie. Mais tout de même, sur un *Amiga 4000/60* à 50 Mhz et pourvu de 48 Mo de Ram, on compte environ 1 fps (images par seconde) pour *WipeOut*, *0.75 fps* pour *Duke Nukem 3D* et *0.3 fps* pour *Descent 2*. Le tout bien évidemment dans la taille écran la plus basse possible et avec le minimum de détails affichables. A noter que les démos s'exécutent également ; la qualité de l'émulation est donc indéniable. Avantage *Pcx*.

Lequel et pour qui ?

Résultat du comparatif : *Pc Task* est mieux pour *Windows* et *Pcx* est à préférer pour les jeux. Mais même si les deux produits émulent parfaitement un



Pcx est mieux pour les jeux.

Pc 486 - ou *Pentium* - on ne pourra véritablement utiliser que les petites applications Pc, celles qui nécessitent peu de ressources du système. Autrement dit, les jeux en 2D et les logiciels bureautiques. Car émuler un *486* ou un *Pentium* ne signifie pas transformer l'Amiga en bête de course, mais au contraire ralentir la machine au maximum pour avoir le temps de simuler le fonctionnement d'un Pc évolué. Si bien que *Pc Task* et *Pcx* fonctionnent bel et bien sur un simple 68020 à 14 Mhz et 4 Mo de Fast Ram, mais qu'ils ne deviennent vraiment utilisables qu'à partir du 68030 à 40 Mhz avec 12 Mo de Fast. Et encore, le tout reste très poussif avec un 68060 à 50 Mhz et 48 Mo de Fast. A noter que les deux émulateurs sont livrés avec une version "light" qui nécessite moins de mémoire et n'émule pas le Fpu. Mais dans ce cas, le résultat est pire que tout.

Yann Serra

Remerciements à Vav vidéo et Fds

Pc Task 4.2

En hausse

▲ *Très bonne émulation du 486*

▲ *Utilise les cartes graphiques*

En baisse

▼ *Très lent*

▼ *Bogue avec le pointeur sous Windows.*

▼ *Ne permet pas de lancer Windows 95*

Note

★★★

Pcx

En hausse

▲ *Très bonne émulation du 486*

▲ *Le meilleur choix pour les jeux Pc en 2D*

En baisse

▼ *Très lent*

▼ *Ne reconnoît rien d'autre que l'Ecs, à part pour le mode 320x200 en 256 couleurs*

▼ *Ne permet pas de lancer Windows 95*

Note

★★★

Xmbase - Grok

Non, non, Grok n'est pas le cri de guerre d'un barbare quelconque, ce sont les initiales de graphical resource organizer kit, que l'on pourrait traduire par outil graphique d'organisation de ressources. Tout un programme...

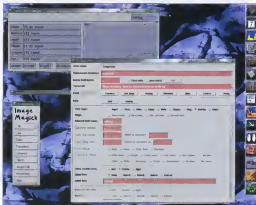
Grok va vous servir a gérer de petites bases de données (la structure est simple mais le nombre d'enregistrement peut être important. L'interface, basée sur Motif (le programme est compilable avec Lesstif semble-t-il), est d'une simplicité remarquable. Le haut de la fenêtre principale est réservé à la recherche (sur une chaîne de caractères, une expression régulière) et à la liste des enregistrements de la base courante. Une rangée de bouton permet de rapidement sélectionner les enregistrements pris en compte dans la liste. Au bas de la fenêtre s'affiche le contenu de l'enregistrement actuellement sélectionné, avec ses différents champs éditables ou non. Cette interface très simple est aussi très pratique, surtout que l'aide en ligne est omniprésente.

La simplicité de l'ASCII

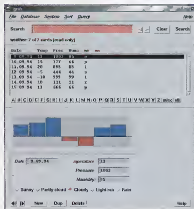
Les bases de données gérées par *Grok* sont de deux types. Tout d'abord les bases statiques dans lesquelles les différents champs des enregistrements sont indiqués en Ascii et séparés par un séparateur configurable. Les bases de données procédurales permettent d'associer des commandes (scripts shell) avec les bases, ce qui permet par exemple de modifier efficacement les fichiers de configuration du système (on peut faire un utilitaire de gestion des utilisateurs dans *Grok*). La consultation et la modification des bases est donc simple, non seulement dans *Grok* mais aussi avec un simple éditeur de texte. Si vous indiquez un répertoire comme fichier de base, chaque fichier contenu dans ce répertoire représentera une section spécifique de la base de donnée (ces sections apparaissent dans le menu section).

En pleine forme !

Le module le plus intéressant et le plus puissant du programme est le form editor (éditeur de formulaire). En fait, votre base de données est pratiquement entièrement configurée ici. La première étape est de donner un nom à la base. Vous donnez soit un nom (le nom de fichier correspondant aura pour extension .db et se situera dans le répertoire ~/.grok/) soit le nom d'un fichier déjà existant (par exemple /etc/passwd pour gérer les comptes utilisateurs). Vous choisissez aussi un séparateur et vous devez préciser si votre base est en lecture seule et si elle est procédurale. Dans ce dernier cas, vous pourrez créer le "shell script" associé à la base. Vous devez aussi décider du contenu de vos enregistrements : les différents champs disponibles. Il s'agit en fait d'un véritable petit générateur d'interface très puissant. Les éléments d'interface disponibles sont nombreux : zone de saisie, date, note, étiquette, choix, drapeau, bouton et graphe. Vous pourrez effectivement rajouter de petits graphiques pour accompagner les enregistrements. Chaque champ d'entrée (input) peut être associé à une requête qui apparaîtra automatiquement dans un des menus de l'application. *Grok* peut aussi bien servir de carnet d'adresse ou de bookmark (pages web, sites ftp, mots de passe) que d'utilitaire de gestion des utilisateurs. En tout cas, vous ne viendrez plus vous plaindre parce que vous avez perdu une information !



L'éditeur de formulaire en action, faites de la place !



Le fenêtre principale de Grok.

Fred Pesch
pesch@club-internet.fr

XmBase - Grok 1.4

En hausse
▲ *Interface simple et efficace*
▲ *Editeur de formulaires*
▲ *Format ASCII pour les bases*

En baisse
▼ *Ce n'est pas un SGBDR !*
▼ *Quelques bugs*

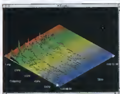
Statut : *free software*
Source : *http://www.IN-Berlin.DE/User/bitrot/grok.html*

Note ★★★★½



ProSound

Prosound est un logiciel de Direct to Disk de la société Oregon qui permet d'enregistrer jusqu'à huit voies sur le disque dur. Tout ceci se fait sans extensions matérielles souf, bien sûr, une carte pour digitaliser les sons.



Application 3D du sample.

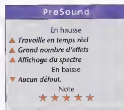
L'installation est, comme toujours, très simple... Un utilitaire permet de tester la vitesse du disque dur et de déterminer combien de pistes vous pourrez gérer en même temps. La taille des sons supportée par *Prosound* est virtuellement illimitée. Le travail commence par l'ouverture d'un projet qui peut contenir jusqu'à huit pistes. Il est tout à fait possible d'ouvrir plusieurs projets à la fois. Pour travailler sur un projet de huit pistes, le logiciel peut se contenter de moins d'un megaoctet de mémoire.

Un nombre d'effets impressionnant

On peut enregistrer piste par piste, travailler l'ensemble et remixer le tout en temps réel pour l'écoute. Le nombre d'effets disponible est impressionnant ; cela passe du réglage des graves à l'ajout d'un écho et d'une réverbération à la création de filtres. On dispose également d'un système de création d'enveloppe, qui a la particularité de ne pas altérer le signal de base. L'écoute peut se faire à vitesse variable à l'aide d'un panneau de contrôle. *Prosound* supporte également une douzaine de formats de fichiers ainsi que leur dérivés. Certains outils sont vraiment pratiques, comme l'affichage du spectre (FFT) ou le numéroteur téléphonique. De plus, il faut noter que ce logiciel peut être amélioré par l'ajout de "plug in" disponibles gratuitememt sur le site *d'Oregon*. Bref, un incontournable qui fait plein usage de l'Arm et qui, en plus, est à la portée de toutes les bourses (moins de 1300F).

David Feugey

Remerciements à Rush



ProSound

En hausse

▲ *Travaille en temps réel*

▲ *Grand nombre d'effets*

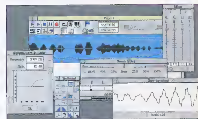
▲ *Affichage du spectre*

En baisse

▼ *Aucun défaut.*

Note

★★★★★



Les multiples fenêtres de Prosound.

Photodesk 2

PhotoDesk 2 est un logiciel de création et de traitement d'images. Il se veut un clone très amélioré du fameux Photoshop.



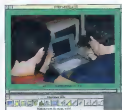
Le leitmotiv de l'équipe de développement de *PhotoDesk* est : *"ce que Photoshop fait, on le fera en mieux"*. Le premier contact avec *PhotoDesk 2* laisse une excellente impression : installation aisée et prise en main facile. A l'usage, le logiciel remplit bien son office : aucune des fonctions habituelles ne manque, pas même la séparation des couleurs. La vitesse du logiciel surprend un peu.. Beaucoup plus rapide que *Photoshop* pour certains effets et beaucoup plus lent pour d'autres. En fait ceci est dû à la présence du très véloce processeur Arm et à l'absence totale d'unité de calculs flottants (Fpu pour les intimes). L'ensemble reste globalement très rapide et la gestion des couleurs est très évoluée (système Cms).

Un système de Plug'in

Le nombre de formats de fichiers supportés par le logiciel est suffisant, par contre le nombre d'effets est un peu juste. Dommage, le système utilisé n'est pas compatible avec les modules externes de *Photoshop* (Kpt, etc.) ! Pour remédier à cela, l'éditeur a prévu un système de "plug in". Il existe déjà un pack qui rajoute des effets graphiques et un autre qui augmente le nombre de filtres d'importation/exportation (pour les formats de fichiers étrangers). A noter que les packs sont payants... Ce produit reste malgré tout d'une qualité exceptionnelle. Distribué aux alentours de 3000 F, signalons que *Photodesk 2* dispose aussi d'un petit frère plus économique, mais aussi plus limité.

David Feugey

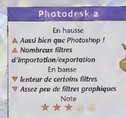
Remerciements à Rush



L'écran de travail principal.



Un effet de Photodesk.



Photodesk 2

En hausse

▲ *Aussi bien que Photoshop !*

▲ *Nombreux filtres d'importation/exportation*

En baisse

▼ *lenteur de certains filtres*

▼ *Assez peu de filtres graphiques*

Note

★★★



Organiser 2

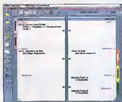
Nous avions des traitements de texte, des tableurs, des utilitaires de gestion et de comptabilité... mais il manquait un élément important à notre suite bureautique : un organiser digne de ce nom. Heureusement est arrivé... Organiser 2 ! Attention, l'essayer, c'est l'adopté.

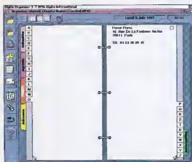
Organiser est un logiciel édité par Digita International, que l'on connaît déjà pour *WordWorth*, *Datastore*, et une multitude d'autres produits pour l'Amiga. Très complet, *Organiser 2* intègre les fonctions d'agenda, calendrier, répertoire et carnet de notes. Et tout ceci dans le même produit ! De fait, il saura convenir à tous les usages, des plus simples aux plus sophistiqués. On vous le confirme, *Organiser 2* est un outil professionnel performant.

Installation et présentation

La procédure d'installation, qui vous guide pas à pas, s'effectue en deux temps trois mouvements, sans aucune difficulté, même pour les plus novices d'entre nous. On pourra aussi bien installer *Organiser 2* sur le disque dur que sur des disquettes.

A son lancement, *Organiser 2* présente systématiquement l'agenda ouvert à la page du jour. Ainsi, on peut visualiser en un clin d'oeil le programme de la journée : les rendez-vous, les différentes tâches que l'on avait programmées pour ce jour, etc. L'interface du programme est très agréable, à commencer par la partie principale qui reprend fidèlement le look d'un véritable agenda sur papier. La rangée d'icônes sur la partie gauche de l'écran permet d'accéder rapidement aux fonctions les plus utilisées, tandis que celle du haut de l'écran est spécifique à la partie de l'organiser où vous vous trouvez. Voyons maintenant plus en détail les différentes fonctionnalités que nous offre *Organiser 2* :


L'agenda.


Le répertoire.

Le calendrier

Les dates sont ici rangées sous forme de tableaux, avec une ligne par semaine, à raison de trois mois par page. La date du jour apparaît en rouge. A l'aide d'un simple clic sur une date, on se retrouve dans la partie agenda, à la date correspondante.

L'agenda

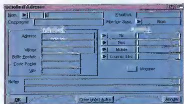
Chose qui n'est pas possible sur un organiser "traditionnel", on peut ici choisir à loisir la disposition des jours : un jour par page, une semaine par double page, ou bien une semaine par page, suivant les besoins. Un rendez-vous ? Un événement important à noter ? Un rapide double-clic sur le jour correspondant, et aussitôt apparaîtra un requester demandant de préciser quelques détails concernant cet événement : titre, priorité, dates, heures de début et de fin, périodicité, et éventuellement une alarme ou même le lancement d'une tâche particulière (un backup par exemple). Si on a plusieurs événements associés à une même date, ils se classeront bien entendu par heure de début, si celle-ci est précisée, bien évidemment.

La liste des tâches

On inscrit ici différentes tâches dont on doit se souvenir, si elles ne sont pas forcément rattachées à une date particulière. Si le travail en question a été effectué, on peut le cocher ou même le supprimer de la liste.

Le répertoire, ou carnet d'adresses

De présentation très classique, avec un onglet pour chaque lettre de l'alphabet pour un accès rapide. Comme pour les sections précédentes, un simple double-clic fait apparaître une fenêtre dans laquelle on saisira tous les détails concernant la personne ou la compagnie que l'on désire ajouter dans le répertoire. Là aussi, différentes vues sont possibles : détail de chaque adresse, ou bien juste une liste de noms et de numéros de téléphone.


Fenêtre de saisie d'une adresse.

Les suppléments

Dernière partie de notre *Organiser 2*, celle-ci est destinée à recevoir des fiches d'informations de contenus tout à fait divers. C'est ce genre de pages que l'on retrouve souvent à la fin des agendas, celles qui récapitulent les planètes du système solaire, les formules de math basiques, etc. Une bonne douzaine de fiches de ce type sont proposées, mais libre à vous d'en rajouter si vous jugez cela utile.

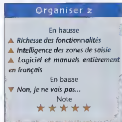
Configuration et aide en ligne

Quelques options de configuration permettront de régler, par exemple, le format utilisé pour les heures, les polices de fontes, etc. A tout moment, une aide en ligne est disponible. Par simple appui sur la touche Help, un texte au format AmigaGuide apparaîtra, pointant sur la section ou la fonction où on se trouvait à ce moment là.

Encore un formidable produit, très bien conçu et très performant, exclusivement réservé à notre machine favorite et qui aura sa place dans un environnement aussi bien scolaire que professionnel.

Vincent Oneto

Remerciements à Fds


Organiser 2

En hausse

▲ *Richesse des fonctionnalités*

▲ *Intelligence des zones de saisie*

▲ *Logiciel et manuels entièrement en français*

En baisse

▼ *Non, je ne vois pas...*

Note

★★★★★

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY** rubrique **DUC**

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	645 F	**ACTION PAD (JOYPAD)** - Amiga seul.	125 F - 2 pour 220 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA < = > PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA:	45F - les 2: 80 F	SOURIS AMIGA	125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP)	25 F - 3 pour 50 F	Câble NULL MODEM multistandard	5m: 145 F - 10m: 165 F
Lecteur EXTERNE (Méc. SONY / port d'extension) pour TOUS Amigas	425 F	QUADRUPLEUR de MANETTES:	50 F - 4 pour 150 F
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	375 F	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	595 F
CARTE SERIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte **AURA** 8 bit -tous Amigas-	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	8375 (318069-16) A500/2000	55 F - les 2: 95 F-les 10. 350 F
PAULA 8364(252127-02) Amiga500/2000	55 F - 2 pour 95 F - les 10: 350 F	GARY 5719 (318072-01)	55 F - 2 pour 95 F - les 10: 350 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F - 2 POUR 500 F	LECTEUR INTERNE AMIGA 600	285 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

PC TASK 4.2: 625 F TTC Port compris

Nouvelle version avec émulation de co-processeur mathématique

Version complète multilingue sur écran: **FRANCAIS** /Anglais /Allemand
disquettes commerciales originales + manuel original complet
(Processeur 68020 -ou mieux- requis)

Mise à jour PC TASK 4.2 (software + manuel original complet)
si vous possédez déjà PC TASK version 2 ou 3: **275 F** TTC port compris
S.V.P. envoyez-nous vos disquettes originales v2 ou v3 comme preuve d'achat
elles vous seront retournées (intactes!) avec votre mise à jour PC TASK 4.2

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

AmiFile SAFE PRO 2.4+ (F)	365 F	DICE C Compiler 3.2 (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	425 F
AmiFile SAFE USER 2.4+ (F)	175 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	PC TASK 3.1	375 F
GP FAX (dernière version)	325 F	DEVPAC 3.14 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMITE TCP	295 F	HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9A/9B 10A/10B (4 disks)	65 F
DISKSALV 4	245 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.11+ complet + MUI)	295 F	B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE -version 1.11+complète- contient MUI 3.8+	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS)	110 F

DE NOMBREUX JEUX AMIGA SONT REVENUS EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

AIRBUS II	135 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	THEME PARK -A 600	115 F
BANSHEE (VF) - A 1200	60 F	EXILE - A 1200	95 F	PINBALL FANTASIES AGA -A1200	65 F	TOTAL FOOTBALL (Domark)	95 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	115 F	EXILE - A 600	95 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	TOWER OF SOULS - A1200	75 F
BLACK CRYPT	110 F	F-15 II (Microprose)	115 F	POPULOUS + DATA	95 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	115 F	POPULOUS 2	115 F	U.F.O. (A 600)	115 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	95 F	POWER DRIVE (F)	35 F	U.F.O. (A 1200)	115 F
BLOODNET (F) -A500+ /A600	110 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	95 F	RAILROAD TYCOON (VF)	115 F	UNIVERSE (VF)	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	45 F	HEIMDALL (F) -WB 2	40 F	ROAD RASH	65 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	75 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200	65 F	HEIMDALL 2 (F) A500/600	75 F	SHAQ FU -A 1200-	60 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	45 F
BUBBLE & SQUEAK -A 600	65 F	HEIMDALL 2 (VF) - A 1200	75 F	SILENT SERVICE 2	115 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
CHAOS ENGINE AGA -A 1200	65 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200	85 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	WING COMMANDER	85 F
CHAOS ENGINE 2 (F) A500/600	195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	85 F	SLAM TILT (F) - A 1200	145 F	WORMS	115 F
CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200	195 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SPACE QUEST 4 (Doc F.)	75 F	WORMS DIRECTORS CUT - AGA	175 F
CIVILIZATION	95 F	KICK OFF 3 EURO CH. A500/600	85 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	85 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
COALA - A 1200	95 F	KING MAKER (VF)	110 F	STARLORD (Microprose)	85 F	Xtreme Racing AGA. 2 DATA DISKS	55 F
COLONIZATION (F)	115 F	The LOST VIKINGS (VF)	95 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F	ZEEWOLF 1 (NF)	45 F
DESERT STRIKE	85 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1 (VF)	115 F	SUPER SKIDMARKS	85 F	ZEEWOLF 2 Wild Justice	65 F
DOGFIGHT (Microprose)	85 F	MINSKIES the Abduction -A 1200	85 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F	ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2	95 F
DRAGONSTONE (VF)	65 F	MORPH (F) - A1200	35 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F	ZOOL (F) - A500/600	35 F
DUNE 2	95 F	NAPOLEONICS -A 500	65 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBO(F)-A1200	95 F	COMPILATION (1) A 1200:	
DUNGEON MASTER 2 (VF) A 1200	95 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM	145 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	85 F	SYNDICATE	70 F	COMPILATION (2) A 1200:	
EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM)	85 F	ODYSSEY	95 F	THEME PARK -A 1200	115 F	FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F)	145 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

AKIRA	50 F	DRAGONSTONE (F)	60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	STAR CRUSADER (Amiga+CDROM)	95 F
ALFRED CHICKEN (F)	35 F	ELITE 2	95 F	LEGENDS (F)	95 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	SUPER SKIDMARKS	75 F
BUBBA'N'STYX (F)	45 F	EXILE	50 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F)	95 F
BUBBLE & SQUEAK	75 F	FEARS	85 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	VITAL LIGHT (F)	45 F
CASTLES 2	65 F	GLOOM	85 F	PREMIERE (F)	45 F	AMERICAN HERITAGE ENCYCLOPEDIA	45 F
CHAOS ENGINE (F)	60 F	GUARDIAN	75 F	ROAD KILL	65 F	WORMS (F)	125 F

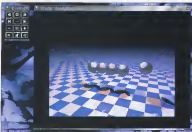
Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD) **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire Par Minitel **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C R I , précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande

TRANSACTION MINIMUM 100 FF

ÉTÉ 1997 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme

Xanim

Linux est parait-il un système pauvre en matière de multimedia-à-la-mode. Eh bien pas du tout, et Xanim nous le prouve !



LE player d'animations sous Linux !

En tant que linuxien digne de ce nom, vous voudriez bien jeter votre *Windoze96* ou *97* (je ne sais plus très bien où on en est ...) par la fenêtre (ils sont sympas : le nom du logiciel indique comment s'en débarasser !). Mais voilà, vous désirez continuer à zyeuter vos animations et autres vidéos. Qu'à cela ne tienne, *Xanim* est le programme qu'il vous faut !

Des formats par ci, des formats par là, le nombre de formats de fichier reconnus par *Xanim* est tout simplement impressionnant : animations FLI, FLC, IFF (pour les Amigaistes, car *Xanim* existe aussi sous AmigaOS), GIF animés, DL (vous savez, les anims marrantes et souvent érotiques), *Amiga PFX, Utah Raster Toolkit, AVI, Quicktime et MPEG type I*. On pourra aussi regarder des images GIF ou JFIF et jouer des sons .AU ou WAV.

Simple et efficace

Xanim utilise principalement deux méthodes pour jouer les animations. La première méthode consiste à décompresser les images et les sons au vol en lisant directement dans le fichier animation. *Xanim* peut aussi charger l'animation dans sa totalité pour la placer dans un buffer (prévoir une grosse partition de swap). Les deux méthodes ont leurs avantages et leurs inconvénients. Avec la décompression au vol, le programme démarre instantanément mais la diffusion est plus ou moins lente (souvent plutôt lente) en fonction du matériel. La décompression différée fourni de meilleurs résultats (même si une partie du swap est utilisée, c'est le noyau qui copie les données et c'est un gage de rapidité) mais il faut être patient au lancement. Une télécommande peut être affichée pendant la diffusion de l'animation, vous pourrez ainsi revenir en arrière, faire des arrêts sur image, etc. En résumé, *Xanim* est un utilitaire indispensable pour tous les "Cyber-branchés" linuxiens (et même pour les autres).

Fred Pesch

Xanim 2.70.6.3

En hausse

▲ *Formats reconnus*

▲ *Vitesse impressionnante (surtout sous X11R6)*

▲ *Télécommande pratique*

En baisse

▼ *Difficilement intégrable dans une autre application*

Source :
http://smurfland.cit.buffalo.edu/xanim/home.html

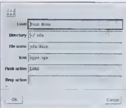
Note

★★★★☆

Moxfm

Dans la série les gestionnaires de fichier se suivent mais ne se ressemblent pas, voici Moxfm, la version Motif du célèbre Xfm.

Les gestionnaires de fichiers pour *Linux* sont de plus en plus nombreux. Il y en a à peu près pour tous les goûts, car sous *Linux*, on a du goût... Un des plus connus et des plus anciens se nomme *Xfm* encore utilisé aujourd'hui. Il y eut d'abord la version *d'Offix* qui enlevait le lanceur d'applications mais rajoutait un protocole de "drag and drop" pratiquement standard désormais sous *Linux*. Tout de même, le principal problème de *Xfm* restait présent : la pauvreté de l'interface utilisateur basée sur les athena widgets. *Moxfm* corrige ce défaut en proposant une interface à base de motif bien plus puissante.



Configuration du lanceur d'applications : facile !

Presque un desktop

Les fonctions de *Moxfm* sont pratiquement les même que celles de *Xfm* : copie, déplacement, lien, effacement de fichiers, création de fichiers ou de répertoires. Vous ne trouverez pas de fonctions étendues (décompression tar/gz, gestion des sites ftp, etc.) mais on appréciera le lanceur d'applications, le monteur / démonteur de disquette / CD Rom, la poubelle et la possibilité de placer des icônes sur le bureau (il s'agit en fait d'une fenêtre sans contour). Vous pourrez donc créer un petit bureau pratique (mais limité) autour de *Moxfm*.

Merci Motif !

Le grand intérêt de *Moxfm* provient de son interface, basée sur la célèbre librairie *Motif*. Vous trouverez donc une gestion évoluée du "drag and drop" (mais on aimerait un support du protocol *d'OffiX* qui permettrait par exemple de communiquer avec le *windows manager Afterstep*). Le look de l'interface est très sympa et complètement configurable. La seule fausse note concerne l'affichage des fichiers sous forme d'icônes, gourmand en ressources et assez limité car *Motif* ne propose pas de widget réellement adapté à cette tâche. Par exemple, la sélection multiple de fichiers n'est pas pratique (impossible de tracer un cadre ou de balayer les icônes pour les sélectionner). Cependant, *Moxfm* reste un des gestionnaires de fichiers les plus pratiques (et les plus populaires) disponible sous *Linux*.

Fred Pesch

Moxfm

En hausse

▲ *Interface pratique et configurable*

▲ *Lanceur d'applications et poubelle*

▲ *Multiples fenêtres*

En baisse

▼ *Drag and drop Offix non reconnu*

▼ *Pas de fonctionnalité "étendues"*

▼ *Pas d'évolution depuis plus d'un an*

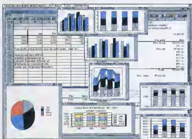
Note

★★★☆☆

Turbo Calc 4.0

Tout simplement étonnant ! Avec Wordworth 6 et Organizer 2, du même éditeur Digita, Turbo Calc 4 complète une offre bureautique qui n'a rien à envier à la suite de Microsoft !

En tant que tableur, *Turbo Calc 4* reprend toutes les fonctions d'un *Excel* (LA référence) et se paye même le luxe de permettre des manipulations de données inédites ! S'adaptant automatiquement à tout mode graphique, il affiche ses feuilles de calcul (plusieurs peuvent être ouvertes en même temps) sous forme de tableaux pouvant atteindre 10000 colonnes par 10000 lignes. Puisqu'un tableur est destiné au calcul, chacune des cellules peut contenir soit une variable, soit du texte (pour un intitulé), soit une formule mathématique. Telle l'addition de toutes les cellules d'une même colonne, par exemple. A noter que le logiciel est assez intelligent pour modifier tout seul une formule au cas où une cellule aurait été déplacée, éliminée ou encore rajoutée. Les menus très complets permettent de définir des variables globales, des macros et d'obtenir une aide en ligne à tout moment. De plus, de nombreux graphiques sont possibles pour visualiser l'évolution de ses données.


Un véritalbe Excel-killer !

Des fonctions inédites

Mais au delà de ce que fait déjà un Pc, *Turbo Calc 4* permet également de zoomer sur une feuille de calcul pour mieux la voir ou encore d'attribuer des couleurs aux cellules. Simplissime, la palette se trouve dans la barre d'icônes. Enfin, ce tableur est totalement compatible avec les fichiers *Excel 4*, *Lotus 1-2-3*, *Cvs*, *Procalc* et, bien entendu, *Digita*. Pour conclure, signalons qu'il est possible de sauvegarder un graphique au format Iff (bitmap) mais aussi Eps (vectoriel). Sans aucun doute, l'Amiga a définitivement rattrapé son retard en matière de bureautique !

Yann Serra


Remerciements à Fds.

Turbo Calc 4.0

En hausse

▲ ***Toutes les fonctions d'un Excel et même plus***

▲ ***Compatibilité avec les formats de fichier les plus répandus***

En baisse

▼ ***Zéro défaut !***

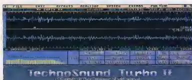
Note

★★★★★

Le boîtier Techno Sound turbo 2

Composé d'un petit boitier et d'un logiciel, voici un kit de digitalisation pour quiconque veut composer des morceaux musicaux, inclure des voix digitalisées dans ses productions, ou même s'amuser à mélanger et trafiquer diverses sources sonores pour son plaisir.

Tout petit,Le boîtier de numérisation est à peine de la taille d'un paquet de cigarettes, il se branche sur le port parallèle de l'Amiga et ne nécessite pas d'alimentation supplémentaire. De l'autre côté, il propose deux connecteurs de type CINCH, l'un correspondant à la voix de droite, et l'autre, naturellement, à la celle de gauche. Il est livré avec un câble qui permettra de raccorder tout type de source sonore (chaîne HiFi, magnétoscope, télévision...).



Le logiciel

Celui-ci propose trois fonctions principales : la digitalisation ainsi que la retouche d'échantillons sonores, la modification en temps réel de la source sonore et la composition de titres musicaux. Un bon nombre d'effets sont déjà configurés, mais il est possible d'en créer plein d'autres encore. Attention, certains de ces effets ne seront pertinents que sur des échantillons de voix et non des morceaux musicaux. Même si on y prend quand même un malin plaisir.

Tiens, ça c'est nouveau !

Dernièrement, une nouvelle utilité est apparue pour ce type d'interface. Grâce à un logiciel tel qu'*AmiPhone*, il est désormais possible d'utiliser Internet pour passer ses coups de fils. Dans ce cas, le boîtier numérise votre voix et le logiciel la transmet à votre interlocuteur. La réponse, elle, est directement restituée sur vos enceintes. Seules limitations : votre interlocuteur doit disposer également d'un Amiga et utiliser le même logiciel. C'est un moyen de plus en plus utilisé, et particulièrement convainquant pour des communications longues distances, puisque chacun ne paye que la communication locale avec son fournisseur d'accès.

Vincent Oneto

Remerciements à Duchet Computers

Techno Sound turbo 2

En hausse

▲ *Les possibilités d'action en temps réel*

▲ ***L'ouverture vers AmiPhone, ou équivalent***

▲ ***Le manuel en français traduit par Duchet Computers, très délirant***

En baisse

▼ ***Numérisation limitée à 8bits***

Note

★★★★☆

Hot Java

Premier logiciel écrit 100% en Java, le browser de Javasoft n'a jamais réellement percé face à Netscape mais il n'en est pas moins très intéressant. Utilisateurs d'AmigaOS, de BeOS et d'OS/2, vous avez enfin un navigateur top-niveau!

Une mauvaise surprise nous attend juste après le téléchargement : *Hotjava* n'est distribué que sous forme d'auto-extractibles pour *windows* et *Solaris Sparc* (même pas Solaris x86!). Franchement, proposer en plus une archive .tar.gz out .zip pour que tout le monde y ait accès, ce serait trop dur ? Une politique protectionniste aussi stupide chez Sun nous étonne. Bref, il vous faudra télécharger l'une de ces deux versions, la décompresser sur le système correspondant et transférer tout vers votre machine en enlevant les fichiers dont vous n'aurez pas besoin (genre .DLL, etc...). Il ne reste plus qu'à définir correctement *HOTJAVA_HOME* et *CLASSPATH* et ça roule.

Que c'est beau!

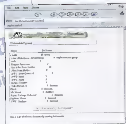
La première remarque que l'on peut faire, c'est que le design est vraiment très soigné. L'ensemble de l'interface est composé d'applets qui s'exécutent sous le browser : par exemple, les boîtes de dialogue et autres barres d'outils sont en fait des frames *HTML* avec des applets. Non seulement ça donne au navigateur un look d'enfer, mais surtout ça permet une personnalisation et une extensibilité sans limites. Libre à vous de remodeler complètement l'interface, de rajouter des composants ou de détourner totalement l'utilisation première du logiciel : *Hotjava* préfigure à quoi ressembleront les applications de demain : l'époque des monstres monolithiques de plusieures centaines de Mo est révolue.

Usine à gaz?

Non, pour une fois ! *Hotjava* supporte intégralement *HTML 3.2* ainsi que les frames et autres extensions Netscape. Les versions de *HTTP* reconnues sont 1.0 et 1.1. L'absence d'*ActiveX* ne nous étonne pas: primo, ça ne sert strictement à rien (à part faire planter des machines sous *NT* à distance sans avoir un quelconque password), secundo, *Hotjava* est fait pour être por-ta-ble, tertio, on est tout de même chez Sun. Sont également absents *VBScript* (même remarque) et *Javascript*, dont le manque risque d'être plus gênant (encore que...). Les applets sont naturellement supportées, mais contrairement à *MSIE* et à *Netscape*, *Hotjava* n'intègre pas de machine virtuelle. Les applets sont exécutées par celle qui fait tourner *Hotjava* lui-même, c'est à dire que l'on a enfin le choix. Les premiers ravis seront les utilisateurs de *Linux* et d'*OS/2* qui profitent ainsi de l'intégration de *Java* au coeur du système. Cependant il ne faut pas oublier que *Hotjava* n'est qu'un navigateur. Il n'intègre pas de gestionnaire de news ou d'éditeur, mais sa conception ouverte vous laisse le champ libre pour implémenter de telles fonctions sous forme d'applets. Donc si vous tenez à votre usine à gaz...

Rien qu'un navigateur

Hotjava n'est donc pas un intégré comme *Netscape* mais un pur browser. Il permet toutefois d'envoyer du mail et gère bien sûr le FTP. Pour le reste, vous trouverez des fonctions classiques: historique, bookmarks, impression... La possibilité de récupérer les bookmarks de *Netscape* est une bonne chose. Plus original, *Hotjava* gère des URL commençant par doc:// (au lieu de http:// et autres ftp://) Ces URL permettent d'accéder à des éléments installés à un endroit prédéfini: aide en ligne, les différents composants constituant *Hotjava* etc... Par exemple, si vous faites une installation multiple de *Hotjava*, vous pouvez vous arranger pour que le doc:// pointe à un unique endroit. Ainsi, les fichiers accédés via ces URL seront partagés et vous économiserez de la place.

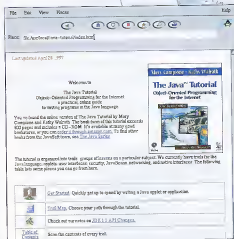


Vous ovez dit multithread ?

Le revers de la médaille

Vous vous doutez bien que tout ceci se paye. *Hotjava* est écrit en *Java*, ce qui signifie qu'il faut une machine puissante et une Java Virtual Machine très rapide, sinon c'est d'une lenteur exaspérante. *Hotjava* n'est donc pour le moment que pour ceux qui disposent d'un JIT performant sur leur système, mais l'arrivée de Kaffe sur toutes les plate-formes résoudra le problème.

Jakub Zimmermann



Le browser du futur déjà disponible.

Hotjava 1.0

En hausse
▲ *Complet et pratique*
▲ *Extensible*
▲ *Très efficace pour les applets*

En baisse
▼ *Il faut une machine musclée*

Architecture: *Java*
Statut: *freeware*
Source: *www.javasoft.com*

Note
★★★

Micro Connexion Services

M.C.S.

78, Rue Pierre SEMARD
86530 NAINTRE
Tel/Fax: 05.49.90.20.57 - 06.11.50.68.30.
Du Lundi au Vendredi de 9h30 à 19h30
Vente Par Correspondance Uniquement

M.C.S.
au Capital de 10 000 F
Entreprise indépendante

Chers Clients, Chères Clientes,

Nous avons le plaisir de vous offrir nos meilleurs services sur les produits de l'informatiques, d'accessoires & consommables et de mobiliers bureautique.

APPELER NOUS POUR RECEVOIR LE CATALOGUE OU PASSER UNE COMMANDE

AMIGA 1200
à partir de 2728 05 F HT
3290 F TTC REF: AM12
- Pack Magic
Lecteur 3"1/2 0 880 Mo
-Moniteur 1438S
2349 F TTC REF: M143
- Boîtier mini tour 200W Norme CE
- Boîtier grd tour 200W Norme CE
Sur demande devis gratuit
Garantie 1 an
Pièces et Main d'Oeuvre

Evolutif jusqu'au 200 MMX
PC P100 à partir de 5049 75 F HT
6090 F TTC REF: PI06
- Carte mère chipset intel triton
- CPU Intel Pentium ou AMD
- Mémoire 8Mo Fast
- Disque dur 850Mo E-IDE
- Contrôleur E-IDE, Contrôle 4DD et 2 Lecteurs
- Carte VGA PCI 1Mo ext. 2MO
Lecteur 3"1/2 1 44Mo
-Moniteur SVGA 14" 1024x768
- Boîtier mini tour 200W Norme CE
- CDRom x12 / Clavier et souris
Garantie 1 an
Pièces et Main d'Oeuvre

Bureau Informatique
à partir de 739 65 F HT
892 F TTC
- Le poste informatique est prévu pour recevoir tout votre matériel plan de travail spacieux, rehausse pour écran, tablette pour clavier, niche avec tablette intérieur réglable en hauteur
Fabrication en bois mélaminé extrêmement robuste
REF: B146
Précisez la couleur:
chêne rustique - CH, noir - NR
Prêts à assembler, montage facile

Pour une commande de 590 F T.T.C. minimum suffit pour bénéficier d'une livraison gratuite valable jusqu'au 31 juillet 1997, sur l'ensemble du territoire de la France. Pour une commande d'un montant inférieur nous demandons une participation au frais de port de 67 F TTC

BON DE COMMANDE

Votre Numéro client ______/______
Nom & Prénom ______
ZI/Bat/Etage ______
B P ______ VILLE ______
Tél ______

Réf.	Désignation	Coul.	Prix U.TTC	Qté	Total TTC

Total inférieur à 590 F TTC ajoutez 67 F TTC de Frais de port.

TOTAL A PAYER

Mode de paiement
- ☐ Chèque à l'ordre de M.C.S.
- ☐ Mandat International
- ☐ Mandat lettre, Mandat carte
- ☐ Contre remboursement chèque de 95 F à la Commande

Bon à renvoyer à M.C.Services
78, Rue Pierre SEMARD
86530 NAINTRE

Promotion du mois

Essayer notre papiers économiques
30% Prix 39 F TTC Remise de 30% soit 27.30 F TTC la Ramette* 30%
Offre valable du 9 au 31 Juillet 1997 Dans la limite des stocks disponibles
*La ramette de 500 feuilles

Prix donnés à titre indicatif, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreurs typographiques. Toutes les marques citées appartiennent à leur propriétaires respectifs

DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME… Cette rubrique est pour vous.

390 F. H.T. le pavé en couleur !

Renseignements : Valérie Ambrosio au 01 53 36 84 11

36 15 FRANCE MICRO
MAC,PC, AMIGA, ATARI
Consoles Portables
Logiciels
Le plus grand centre d'achat/vente de Micro
+ de 10.500 offres à -70%
Particuliers Soldeurs Grossistes
Vente Achat Echange

PRAXIS
1, rue Duperre, 29200 BREST
VENTE PAR CORRESPONDANCE
TOWER "De luxe" D60
990 F.
(Montage compris)
POUR AMIGA 1200
Lect. CD-ROM x12 Créative Lab Avec Télécommande 780 F.
CARTES POWER PC AMIGA A PARTIR DE 2980 F.
Tél. : 02 98 46 98 24

LE PC SANS SE PLANTER
HORS-SÉRIE N°1
AU PRIX DE 35F
(+ 16F frais de port)
Tout pour comprendre et acheter un ordinateur multimédia
voir page boutique

ACM PRODUCTIONS
8, rue des Vergers
57890 PORCELETTE
Tél. : 03.87.93.53.61

Blizzard 1230	1025
Blizzard 1240 T.	1990
Blizzard 1260	3590
Blizzard 2060	4490
FSCSI 2 B12xx	690
Cartes PowerPC	tél.
CyberVision 64/3D	1690
Cyber ScanDoubler	690
Cyber MPEG Modul	1390
Tour Infinitiv	1490
Carte Zorro II z1	1690
Carte Zorro III	3190
Adaptateur PCMCIA	259
Lec. CD-ROM 8x int.	690
Lec. CD-ROM 12x int.	790
Disque dur IDE 2G1	1750
Disque dur IDE 2G5	1990
Moniteur SMILE 17"	3990

MEGA PROMOS!!
Pack 8CD Linux VF 149F
Foire aux CD-ROM à partir de 30F
MSD Multimédia
20 rue du 11 novembre
42100 Saint Etienne

LA BIBLE DU JEU AMIGA
BEST OF JEUX AMIGA ET CD-32
AU PRIX DE 20F
(+16 F frais de port)
La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32
voir page boutique

Publicité

Ajoutez des extensions à votre Amiga !

C'est une tradition, la période estivale est propice à l'acquisition de cartes additionnelles ou de périphériques supplémentaires. Vu les nombreux courriers que nous recevons à ce sujet, nous avons décidé de faire un point sur les toutes les extensions possibles de l'Amiga. Description pas à pas de tout ce qu'on peut brancher sur chacun des connecteurs.

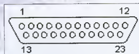
Les connecteurs externes

Pcmcia
Uniquement disponible sur le côté gauche des *Amiga 600* et *1200*, ce connecteur est prévu pour recevoir des cartes d'extensions au format carte de crédit, soi-disant standards. Dans les faits, les seules cartes du monde Pc qu'il est possible de récupérer sont les cartes d'extension mémoire, de 4 Mo volatiles ou non. La particularité de la mémoire non volatile est qu'il est possible de récupérer son contenu même après avoir éteint l'ordinateur. Dans le monde Amiga, la plupart des cartes existantes pour ce connecteur sont des contrôleurs de disque Scsi (voir Scsi), la fameuse Squirrel en tête. Notre conseil : n'utilisez jamais ce connecteur sur un *Amiga 1200* ! En effet, le transfert de données par ce connecteur ralenti l'ordinateur et peut poser des problèmes de compatibilité avec toute autre extension interne. En revanche, l'*Amiga 600* se fait fi de ces défauts et trouvera là, au contraire, le moyen de profiter d'une Ram de 4 Mo ou d'un contrôleur Scsi à très bas prix.

Cinch jaune
Ce connecteur rond, semblable à une prise d'antenne pour Tv est absent des *Amiga 2000, 3000 et 4000*. Il s'agit d'une sortie vidéo composite qui vous permet d'enregistrer les images de l'Amiga sur un magnétoscope. Attention cependant, le signal véhiculé est au standard européen Pal. Vérifiez donc que votre magnétoscope accepte cette norme (par défaut, les équipements audio-vidéo français sont en Secam) et, surtout, dispose du même connecteur jaune. Enfin, pour une raison que la raison ignore, ce connecteur délivrera toujours une image en noir et blanc sur un *Amiga 500*.

Cinchs rouge et noir
Permettent de relier l'Amiga à une chaîne Hi-fi, ou, conjointement au Cinch jaune, à un magnétoscope pour enregistrer le son en plus de l'image. Attention, le son véhiculé par ces connecteurs n'est pas amplifié. Donc, y relier directement des enceintes ne servirait à rien.

Vidéo



Connecteur vidéo.

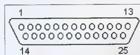
Spécifique à l'Amiga et à quelques versions de l'*Atari St*, ce connecteur permet de brancher sur Amiga n'importe quel type d'écran (vidéo ou Vga)... Pour peu que l'on dispose du câble adéquat ! En effet, il existe trois types de câbles possibles, tous plus difficiles à trouver les uns que les autres. Pour relier l'Amiga à une Tv, il faut disposer d'un câble avec un embout Peritel noir. En effet, le même câble en gris ne fonctionnera qu'avec un moniteur 1081 et pas du tout sur une Tv. Relier l'Amiga à un moniteur vidéo 1083 ou 1084 ne pose pas de problème puisque le câble est livré avec l'écran. Dans ces deux premiers cas, le *Workbench* doit être configuré en Pal ou en Ntsc. Enfin, on peut tout à fait relier l'Amiga à un moniteur Vga, standard sur Pc, pour profiter de résolutions accrues. Mais pour avoir une image correcte, il faudra impérativement que le Workbench soit configuré en DblPal ou DblNtsc et que le fichier VgaOnly se trouve dans votre tiroir Devs/monitors. En revanche, la plupart des démos et autres jeux ne seront plus visualisables.



Connecteur parallèle.

Parallèle
Destiné à connecter n'importe quelle imprimante du marché sur Amiga, ce connecteur sert accessoirement à mettre deux Amiga en réseau. Pour l'imprimante, veillez à obtenir le pilote logiciel lui correspondant avant son achat. Nous vous en fournissons une grande partie sur le CD-Rom de ce mois. Pour mettre deux Amiga en réseau, il faut utiliser le shareware Parnet et construire un câble approprié (dont le schéma est fourni avec le logiciel). Attention, les lecteurs *Zip* avec connecteur parallèle ne fonctionnent pas sur Amiga.

Série



Connecteur série.

Et l'Overdrive ?

L'Overdrive est un disque dur 3,5 pouces Ide qui vient se brancher sur le connecteur Pcmcia du 1200 et du 600. Autrefois construit par feu-Archos, l'Overdrive est aussi commode à installer qu'il est contraignant à utiliser sur 1200. D'une part, le disque dur 3,5 pouces peut très bien se mettre à l'intérieur du 1200. Il se connecte alors sur le bus Ide interne et prend beaucoup moins de place sur le bureau. D'autre part, la carte contrôleur de l'Overdrive pose des problèmes de compatibilité avec toute extension mémoire placée sur le connecteur Exp1200 interne. Le verdict est sans appel : si vous possédez un 1200, débarrassez-vous de l'Overdrive ou, tout du moins, de son boîtier. Si vous possédez un 600, récupérez à bas prix l'Overdrive d'un utilisateur de 1200.

Des connecteurs exotiques

Certains constructeurs n'hésitent pas à rajouter d'autres connecteurs sur leurs cartes d'extension. C'est le cas de Phase 5, notamment. Ces connecteurs ne sont absolument pas standards et sont juste destinés à recevoir un autre produit du même fabricant. Une carte Mpeg pour la Cybervision, une carte Scsi pour la Blizzard, etc. A noter que les prochaines cartes sonores pour Amiga accepteront les extensions prévues pour les cartes audio du Pc.

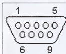
Connecteur multifonction, le principal intérêt du port série est de permettre l'adjonction d'un modem pour surfer sur Internet. N'importe quel modem est utilisable sur Amiga. La connexion Internet, quant à elle, se pilote via le logiciel Miami, fourni sur le CD-Rom du mois dernier. A noter, qu'il est possible d'y brancher une souris PC, reconnue uniquement par l'intermédiaire des pilotes que nous vous offrons ce mois-ci sur notre CD-Rom.

Disquette



Connecteur pour lecteur de disquette externe.

Jusqu'à il n'y a pas si longtemps, l'Amiga ne reconnaissait que des lecteurs de disquettes spécialement prévus pour lui. Mais depuis qu'un petit bidouilleur de génie a bricolé une petite interface d'un centimètre sur cinq, il est possible de brancher n'importe quel lecteur de disquette du monde Pc (environ 150 F !), même haute densité. Cette interface et son câblé de raccordement ne sont disponibles qu'auprès des revendeurs Amiga, le schéma circule même sur Internet. Le lecteur de disquette, lui, s'achète à n'importe quel coin de rue. A noter qu'il est possible de brancher jusqu'à quatre lecteurs de disquette en même temps sur Amiga.



Connecteur souris.

Joystick et souris

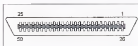
Ces deux connecteurs répondent à la norme Atari, ce qui signifie qu'il est possible d'y brancher n'importe quel joystick ou joypad initialement prévu pour Amiga, Atari, console Sega Megadrive, Master System ou encore Cbs Colecovision. En revanche, les joysticks du monde Pc ne fonctionneront pas. Le cas de la souris est plus délicat, car son brochage est spécifique sur Amiga. N'essayez donc jamais de brancher une souris Pc ou Atari, ça ne marcherait pas. Selon nous, les deux meilleures souris existantes pour Amiga sont celles de Logitech et de Wizard developpement.

Scsi



Connecteur Scsi-2 (DB 50).

A part sur l'*Amiga 3000*, le connecteur *Scsi* est toujours fourni en option, par l'intermédiaire d'une carte d'extension interne (voir connecteurs internes). Le *Scsi* est le standard le plus répandu de périphériques, il permet de brancher des disques durs, des lecteurs de CD-Rom et même des scanners répondant à cette norme. Si la présence du connecteur *Scsi* est directement reconnue par l'Amiga, il faudra dans tous les cas passer par un pilote logiciel pour piloter le ou les nouveaux périphériques. Pour le disque dur, c'est *HDToolBox* (livré avec le *Workbench*, dans le tiroir Tool) qui s'en charge. Pour le lecteur de CD-



Connecteur Scsi Centronics.

Rom, il faudra disposer d'un fichier nommé CD0 dans le tiroir Devs/Dosdrivers (fourni avec le *Workbench 3.1* ou avec la carte Scsi). Le Scanner sera quant à lui piloté par un logiciel spécifique. Nous vous en fournissons d'ailleurs plusieurs sur notre CD-Rom du mois. Attention, il existe trois types de connecteurs *Scsi* : le *Db 25*, que l'on trouve sur les cartes d'extension pour *1200* et sur les petits périphériques (Zip, etc.), le *Centronics 50*, standard sur les périphériques et le *Db 50*, symbolisant la norme *Scsi 2*. Un simple câble pourra vous permettre de passer d'un connecteur à l'autre. De plus, quelque soit la version de la norme (*Scsi, Scsi 2, Ultra wide Scsi*), n'importe quel périphérique *Scsi* fonctionnera avec n'importe quelle carte *Scsi*.

Les connecteurs internes

Exp1000

Ce connecteur interne n'existe que sur *Amiga 1000* et sert à étendre la Chip Ram de 256K à 512K. Contrairement à ce que prétend la rumeur publique, il n'a aucune autre fonction. Même pas celle d'étendre la Chip Ram à 2 Mo...

Exp1200

Nanti d'une forme barbare, ce connecteur ne se trouve que dans l'*Amiga 1200*. Il s'agit en fait d'un connecteur *Zorro 2* maquillé (voir *Zorro 2*). Mais même s'il est possible de bricoler un adaptateur Exp1200 -> *Zorro 2* (schéma sur Internet), il faudra impérativement adopter un boîtier Tower pour profiter des mêmes cartes qu'un 2000.

Zorro 1 ou Cpu

Le connecteur *Zorro 1* (86 broches) est présent dans les *Amiga 500, 1000* et *2000*. Il s'agit du connecteur d'extension par excellence, car il permet de brancher toutes les cartes électroniques supplémentaires. D'origine, il accepte les cartes contrôleurs *Scsi*, Ide (voir Ide) et les extensions de mémoire de marque Gvp, Commodore et Dataflyer. Via un adaptateur mâle-femelle, il est possible d'y connecter toutes les cartes accélératrices du *2000* (le connecteur est mâle sur le *500* et le *1000*, et femelle sur le *2000*). Et grâce à un simple adaptateur 86 broches -> 100 broches (dont le schéma circule sur Internet), il est même envisageable de connecter sur un *500* ou un *1000* n'importe quelle carte *Zorro 2* (voir *Zorro 2*).

Zorro 2

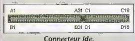
Le connecteur préféré de l'Amiga, que l'on trouve en cinq exemplaires dans le *2000* et les cartes filles pour *1200* montés en tour. C'est sur ce port (100 broches) que viennent se brancher toutes les cartes électroniques additionnelles. Parmi celles-ci, on trouve bien évidemment des cartes contrôleurs *Scsi* ou *Ide*, des extensions mémoires,

Pourquoi une carte contrôleur ?

Pour schématiser, la carte contrôleur est un morceau d'électronique qui relie la carte mère de l'ordinateur ou connecteur opporent, sur lequel va venir se brancher, par exemple, un lecteur de CD-Rom. Pour rentrer un petit peu plus dans les détails, la carte contrôleur est un petit concentré d'intelligence qui explique à l'ordinateur la manière de communiquer avec les disques qui lui sont reliés.

Des connecteurs Pc dans l'Amiga ?

Au sein même des Amiga 2000, 3000 et 4000 se trouvent des connecteurs Eiso, alignés avec les Zorro 2 et 3. Ces connecteurs ne sont utilisables que par une carte passerelle (une solution hardware pour émuler un Pc). Sans elle, inutile d'investir dans une carte d'extension Pc, l'Amiga ne s'apercevrait même pas de sa présence !

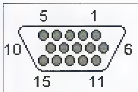


Connecteur Ide.

mais aussi des cartes graphiques, audio, numéris, Ethernet, de numérisation vidéo, de pilotage midi, etc. Il existe même des cartes pour piloter à la machine à café ! Conçue à partir d'une technologie libre de droit, n'importe quel quidam un peu doué en électronique peut construire une carte *Zorro 2*, au contraire de la technologie Pci (sur Mac et Pc) qui nécessite une puce spécifique et très chère. Il est possible de brancher autant de cartes simultanément qu'il y a de connecteurs dans la machine et tous les revendeurs Amiga proposent des cartes *Zorro 2* à leur catalogue.

Zorro 3

Physiquement identique au *Zorro 2*, ce connecteur se distingue de son prédécesseur par une gestion des données en 32 bits plutôt qu'en 16 bits, donc plus rapide. C'est d'ailleurs pour cela qu'on le trouve uniquement dans les *Amiga 3000* et *4000*. A noter que les Amiga *4000* de Commodore (pas ceux d'Escom) ne fonctionnent pas correctement avec la carte contrôleur *Scsi A2091* (de Commodore...). Sur ces machines, il faut changer la puce nommée Superbuster 9 par une puce Superbuster 11... Ou ne jamais utiliser de carte *A2091* ! Les cartes exclusivement



Connecteur VGA.

Zorro 2 fonctionnent sans problème dans un connecteur *Zorro 3*, mais ne profitent pas du tout du gain de vitesse.

Vidéo 1

Ce connecteur ne se trouve que dans les *Amiga 2000* et *3000*. Il est destiné aux cartes Scan Doubler et Flicker fixer, lesquelles autorisent l'affichage d'un écran Pal ou Ntsc (mode graphique des jeux et des démos) sur un simple moniteur Vga. Accessoirement, il peut aussi servir à une carte graphique déjà insérée dans un bus *Zorro 2* ou *3*. Dans ce cas, il permet de regarder à la fois les modes graphiques de la carte et ceux de l'Amiga sur un seul et même écran Vga.

Vidéo 2

Il s'agit du connecteur vidéo interne du *4000*. Sa seule différence avec le vidéo 1 est de disposer de broches supplémentaires pour véhiculer les modes spécifiques du chipset *Aga*.

Ide



Ide.

Concurrent du *Scsi*, l'*Ide* est le standard des disques durs et autres lecteurs de CD-Rom sur Pc. Comme les disques obéissants à cette norme sont peu chers et très largement répandus, il a été décidé d'inclure un connecteur de ce type sur la carte mère des *Amiga 600*, *1200* et *4000*. Il n'est possible de brancher que deux périphériques sur ce connecteur. Un disque dur sera automatiquement reconnu par l'Amiga, même si avant de le formater il faudra passer par l'utilitaire HDToolBox du *Workbench* (tiroir Tools). Pour que l'Amiga gère convenablement le lecteur de CD-Rom, il faudra disposer du fichier Atapi.device dans le tiroir Devs/ et du fichier CD0 dans le tiroir Devs/Dosdrivers/ (fourni avec des utilitaires du domaine public : *AmiCDfs*, *CDfs*, *AsimCDfs*, etc.). Ne vous laissez pas berner par l'appellation Scsi.device donnée par le Workbench, il s'agit juste de l'héritage de l'*Amiga 3000*, un modèle antérieur dont la carte mère était, elle, en Scsi. Attention : le connecteur Ide des *Amiga 600* et *1200* est au format 2,5 pouces, utilisé sur Pc dans les ordinateurs portables. Donc, soit vous utilisez un disque dur 2,5 pouces (rare et cher), soit vous achetez un adaptateur 2,5 -> 3,5 pouces pour profiter, comme sur *4000*, des disques durs les moins chers. Mais ceci implique deux choses : mettre le disque dur en externe sur un *600* (il n'y a pas la place dans le boîtier) et récupérer l'alimentation du lecteur de disquette (via une rallonge multi-prise).

Supports Simms

Les supports Simms sont présents uniquement sur la carte mère de l'*Amiga 4000* et sur les cartes d'extension récentes. Ils permettent, via l'ajout de barrettes Simms, d'augmenter la mémoire. Attention, il existe deux formats : les barrettes 8 bits et les barrettes 32 bits. Les premières ont 30 broches et les secondes 72, vérifiez donc le nombre de broches sur votre support. Les barrettes à utiliser sont exactement les mêmes que dans le monde Pc. A savoir, les barrettes 8 bits doivent toujours se mettre par paires de même taille, un inconvénient qui n'existe pas avec les supports 32 bits. Avec ces derniers, on peut tout à fait insérer une barrette seule ou la combiner avec une autre de capacité différente.

Yann Serra.

Les différents types de composants


Composant Dip.


Composant Pqfp.


Composant Pga.

Installation facile de X Window sur Amiga

Grâce au précédent CD-Rom de Dream, vous avez pu installer Linux m68k sur votre Amiga ou votre Atari. Ce mois-ci, encore plus fort, nous vous offrons le système X Window, l'environnement graphique de Linux.

Avant toute chose, précisons que nous employons le terme de "*X Window*" uniquement en référence à l'interface graphique d'*Unix*, le standard. Dans les faits, la version *Linux* de cette interface se nomme *XFree* (*XFree68* pour Amiga ou Atari et *XFree86* pour Pc). Certes, c'est moins parlant mais il fallait bien souligner la différence entre *X Window* (produit commercial) et *XFree* (logiciel gratuit). Attention, pour fonctionner, *XFree* requiert impérativement un moniteur Vga ou tout autre écran Amiga acceptant ce mode (1940, 1942, 1950, 1960, 1438, 1538 et 1738 mais surtout pas 1080, 1081, 1083, 1084 ou 1085). La version que nous allons installer ce mois-ci est la toute récente 3.2.

Configuration

XFree68 se trouve dans le tiroir Linux-68k/Xfree68/ du CD-Rom de ce mois-ci. Il est constitué de plusieurs archives dont le nom se termine par ".tgz". En tout premier lieu, créez un tiroir *"linux"* à la racine de votre disque de démarrage et recopiez-y ces archives. L'étape suivante consiste à créer un fichier de configuration. Pour ce faire, nous allons lancer un éditeur de textes (*Az*, *GoldEd* ou encore *Ed* qui se trouve dans le tiroir C) et y taper les lignes suivantes (surtout, respectez bien chaque majuscule) :

```
Section "Files"→
RgbPath
"/usr/X11R6/lib/X11/rgb"→
FontPath
"/usr/X11R6/lib/X11/fonts/75dpi
"→
FontPath
"/usr/X11R6/lib/X11/fonts/misc"
Endsection→
Section "Keyboard"→
  Protocol "Standard"→
  XkbKeymap "amiga"→
  XkbKeycodes "amiga"→
  XkbSymbols "fr(amiga)"→
  XkbGeometry "amiga"→
EndSection→
Section "Pointer"→
  Protocol "BusMouse"→
  Device "/dev/amigamouse"→
EndSection→
Section "Monitor"→
  Identifier "AmigaMonitor"→
  HorizSync 15-31.5→
  VertRefresh 60→
EndSection→
Section "Device"→
  Identifier "AmigaChipset"→
EndSection→
Section "Screen"→
  Driver "fbdev"→
  Device "AmigaChipset"→
  Monitor "AmigaMonitor"→
  SubSection "Display"→
    Modes "default"→
  EndSubSection→
EndSection→
```

On sauvegarde ensuite ce fichier dans le tiroir linux (celui que l'on vient de créer) sous le nom XF86Config, toujours en respectant les majuscules.

Installation

Le reste du travail se fait sous *Linux*. On lance donc ce système, en double-cliquant sur l'icône BootLinuxHD installée le mois dernier. N'oubliez pas que votre login est "root" et que votre mot de passe est "linux". Bien, arrivé à ce point, partons du principe que vous disposez de deux disques durs Ide. Le premier est celui où se trouve votre *Workbench* avec le tiroir linux que l'on vient de créer et qui contient toutes les nouvelles archives. Son nom est donc hda1. Le second est divisé en deux partitions. La première correspond au Swap de Linux et la deuxième au disque *Linux* lui-même. Leurs noms sont donc, respectivement, hdb1 et hdb2. Si cette configuration ne correspond pas à votre matériel, reportez-vous à l'article du mois dernier pour connaître le nom de vos disques.

Une fois votre mot de passe entré correctement, tapez les lignes suivantes (en faisant toujours attention aux majuscules) :

```
mount /dev/hda1 /mnt -t affs→
cd usr/X11R6→
tar xvzf
/mnt/linux/x32bin.tgz→
tar xvzf
/mnt/linux/x3268fb.tgz
tar xvzf /mnt/linux/x32cfg.tgz
tar xvzf
/mnt/linux/x32fnts.tgz→
tar xvzf /mnt/linux/x32lib.tgz
mv /etc/XF86Config
/etc/XF86Config.old→
cp /mnt/linux/XF86Config
/etc/XF86Config→
ldconfig
ln -s
/usr/X11R6/bin/XF86_FBDev
/usr/X11R6/bin/X→
```

Plusieurs messages d'erreur peuvent subvenir, mais ils n'ont aucun intérêt.

Lancement

Dorénavant, à chaque fois que vous souhaiterez lancer l'environnement *X Window*, ou plutôt *XFree*, il faudra taper :

```
startx
```

Vous vous retrouverez alors sous un environnement graphique avec, pour l'instant, juste quelques fenêtres *Shell* et une horloge. Pour quitter cet environnement, il suffit d'appuyer sur la combinaison de touches Ctrl-Alt-Backspace (Backspace est la première touche d'effacement, pas Del mais l'autre). Nous verrons, dans les mois à venir, quels petits outils sont à rajouter pour bénéficier d'icônes dans tous les sens, de menus à n'en plus finir et d'applications toujours plus graphiques. A noter que si un erreur surgit au lancement de startx, du style "server X not in PATH", c'est certainement parce que vous avez commis une faute de frappe en tapant la dernière ligne du deuxième script (celle qui commence par "ln -s..."). Pas de panique, il suffit juste alors de taper :

```
rm /usr/X11R6/bin/X
```

Puis à nouveau la ligne "ln -s..." Bon courage !

Yann Serra

→Indique un retour ligne

La philosophie Linux

Ca y est ... Enfin ! Contre vents et marée, vous avez réussi à installer Linux. Les premières commandes marchent. Mais où suis-je ? C'est quoi /usr/local/lib ? Dans quelle étagère ? Et comment on fait pour installer une application ?

Première partie : Les répertoires, c'est par où ?

L'arborescence des systèmes *Unix* n'est pas complètement standardisée mais les grandes lignes ont été établies il y a quelques années et sont respectées par la plupart des *Unix*. *Linux* ne déroge pas à la règle.

Les utilisateurs dans /home

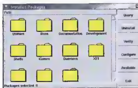
Le répertoire /home contient autant de sous-répertoires que d'utilisateurs disposant de comptes sur la machine. Par exemple, si un utilisateur porte le nom de chewbacca, son répertoire personnel sera /home/chewbacca. C'est dans ce répertoire qu'il mettra ses fichiers et programmes personnels. Une exception notable concerne le root (super-utilisateur) qui a son répertoire personnel dans /root. Chaque utilisateur peut composer l'arborescence qu'il souhaite dans son répertoire personnel (lequel est dans /home, d'accord ?).

La configuration dans /etc

On trouve dans /etc les fichiers de configuration du système ainsi que différents scripts importants (gestion des runlevels, démarrage des démons, etc.). Cependant, les outils qui permettent une configuration par utilisateur (*bash, netscape*, etc.) utilisent plutôt des fichiers ou répertoires cachés (commençant par .) placés, eux, à la racine du répertoire personnel.

Librairies et binaires dans /lib, /sbin et /bin

Vous trouverez dans /bin et /lib les programmes et librairies nécessaires au fonctionnement de base du système. On trouve par exemple la librairie C standard dans /lib et l'utilitaire *cp* ou *bash* dans



Lent mais pratique pour connaître l'ensemble des packages installés.

/bin. Le répertoire /sbin contient les outils d'administration système de bas-niveau comme le célèbre *shutdown*.

Autres répertoires en vrac

Le répertoire /tmp contient les fichiers temporaires des différentes applications en cours d'exécution. En général, les utilisateurs peuvent écrire dans /tmp, mais le root peut effacer ce répertoire quand la place vient à manquer sur le système (il prévient avant). Le répertoire /var contient des fichiers de données relatifs aux démons. On y trouve par exemple le spooler d'impression (/var/spool), le mail en transit, etc. Les fichiers de diagnostiques des différents démons en cours d'exécution se trouvent aussi dans /var (par exemple/var/log/ pour syslogd). Le répertoire /proc est propre à *Linux* et contient de nombreux pseudo-fichiers qui donnent des informations en temps réel sur le système. Les fichiers de périphériques (ce sont en fait des liens entre le système de fichier et les gestionnaires de périphériques du noyau) se trouvent dans /dev/ (par exemple /dev/fd0 correspond au lecteur de disquette).

Le répertoire /usr : l'utilisation du système

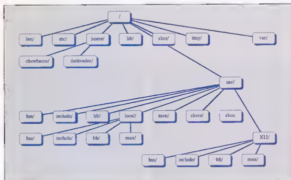
Les répertoires /usr/lib et /usr/bin contiennent les librairies et binaires de la plupart des applications disponibles sur le système. On trouve par exemple la commande man dans /usr/bin et la librairie libvga.so (si vous avez installé la svgalib) dans /usr/lib. Les fichiers d'inclusion pour la programmation (déclarations des variables globales et des fonctions publiques) se trouvent dans /usr/include. Tout ce qui concerne directement la programmation se trouve dans /usr et ses sous-répertoires. La documentation en ligne est située en grande partie dans /usr/man. Le répertoire /usr/sbin contient les outils d'administration relatifs aux utilisateurs (démons de communication comme pppd).

/usr/local : deux utilisations possibles

Sur un réseau de stations de travail (disposant de mémoires de masse), le répertoire /usr/local sert à placer les applications, librairies et autres fichiers propres à chacune des machines, le reste de l'arborescence étant fourni (via nfs généralement) par le serveur. Il n'est pas rare de trouver, par exemple, le compilateur C en local pour ne pas trop charger le serveur. Avec l'utilisation courante de *Linux* sur une machine unique, on a l'habitude de placer les applications "compilées à la main" ou que l'on veut retirer facilement. Avec les distributions *Red hat* ou *Debian*, on place souvent les applications qui ne sont pas fournies dans le format de base utilisé par la distribution (.rpm ou .deb) pour ne pas "déstabiliser le système". Remarquez que ces différentes utilisations ne sont pas incompatibles entre elles.

Partagez avec /usr/share

Si vous avez des fichiers de données (bases de données, sons, images, documentations, configurations, etc.) intéres-



L'arborescence des répertoires sous Linux.

santes pour tous les utilisateurs, ils trouveront leur place naturellement dans le répertoire /usr/share ou un de ses sous-répertoires.

X Window, c'est dans /usr/X11/

Toutes les applications, librairies ou documentations relatives au système *X Window* se trouvent normalement dans le répertoire /usr/X11/ (qui est un lien symbolique vers /usr/X11R<version> ou version vaut 6 pour l'instant. On trouve des sous-répertoires lib/, bin/ et man/. A noter le répertoire /usr/X11/lib/X11/ qui contient les fichiers de configuration des différents clients *X Window*.

Voilà, nous avons effectué un tour d'horizon des répertoires principaux des système *Unix*. Concernant *Linux*, un document plus précis et pratiquement standardisé existe : le système de fichier standard faisant partie du *Linux* Documentation Project.

Deuxième partie : Gestion des packages rpm

Le principal avantage de la distribution *Red hat*, offerte le mois dernier sur le CD-Rom de Dream, est son système de gestion de packages. L'ergonomie des outils Red Hat reste à démontrer mais l'efficacité, elle, est au rendez-vous.

Installer une application

Les packages *Red hat* portent généralement (si ce n'est tout le temps) l'extension .rpm. Il existe principalement deux types de packages : les packages sources et les packages binaires. Sur les sites ftp et sur CD, on trouve souvent un répertoire RPMS qui contient un ensemble de packages binaires au format rpm. Pour installer un package, on utilise la syntaxe :

rpm -ivh nom_du_package.rpm

L'option -i lance rpm dans le mode de fonctionnement installation. Les options -v et -h affichent une barre de progression lors de l'installation. On utilise souvent l'option test pour voir si le package est correct sans l'installer et l'option — nodeps pour empêcher la gestion des dépendances (par exemple, si le package est dépendant d'un autre package mais que l'on a installé à la main).

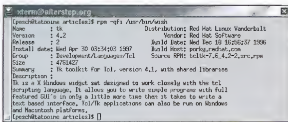
Mode requête

Ce mode de fonctionnement est initialisé par l'option -q. Pour lister tous les packages installés :

```
rpm -qa
```

Pour avoir des informations détaillées sur un package installé :

```
rpm -qi  nom_du_package
```



Plein d'informations sur le fichier /usr/bin/wish ?

Remarquez que l'on n'indique pas l'extension .rpm puisqu'il s'agit d'un package déjà installé, ce nom doit se trouver dans la liste retournée par la commande rpm -qa.

Pour lister les fichiers appartenant à un package :

```
rpm -ql nom_du_package
```

Pour savoir à quel package appartient un fichier quelconque :

```
rpm -qf nom_du_fichier
```

Enfin, on peut obtenir les mêmes informations sur des fichiers .rpm non installés avec l'option -p. Par exemple, la commande :

```
rpm -qpi toto.rpm
```

Donne des informations détaillées sur le package toto.rpm qui n'est pas forcément installé sur la machine.

Désinstallation

La première chose à faire pour désinstaller une application est de récupérer le nom du package correspondant (en utilisant rpm -qpa). Ensuite, la commande est simple :

```
rpm -e nom_du_packag
```

Il existe de nombreuses autres possibilités dans rpm, notamment la fabrication des packages (mode build). Consultez le man rpm ou le Howto correspondant et bonne bidouille !

Fred Pesch
pesch@club-internet.fr

Dream Prof



• **Démon :**
Programme système qui tourne en tâche de fond (exemple : inetd, qui gère le protocole Internet).

• **Root :**
Nom de l'utilisateur qui a droit d'écriture et de lecture sur tous les fichiers. En général, un utilisateur normal n'a le droit de lire et d'écrire que dans son propre répertoire, et de lire tout court le répertoire /usr.

• **Local :**
Se dit de la machine sur laquelle on est en train de travailler.

• **Client X Window :**
Une application qui demande à X Window de s'occuper de l'affichage de ses fenêtres et de ses icônes. A l'opposé, un serveur X Window fait référence à X Window lui-même.

• **Les man et les howto :**
Les man sont une aide en ligne sur une commande précise et les Howto sont des fichiers de documentation.

Les équivalences entre AmigaOS et Linux

Ce n'est un secret pour personne, l'AmigaOS est fortement inspiré d'Unix. Du coup, le système est organisé de la même manière sur le disque dur. Voici la liste des équivalences entre les répertoires système de Linux et ceux de l'AmigaOS :

```
/etc équivaut à S:
/bin équivaut à C :
/lib équivaut à Libs :
/tmp équivaut à T :
/var équivaut à Env :
/dev équivaut à Devs :
```

A noter qu'il n'existe pas, sous AmigaOS, de distinction entre la racine et le répertoire /usr.



Les redirections et les tubes

Les commandes Unix permettent de réaliser de nombreuses manipulations mais c'est surtout de leur association que résulte la puissance extraordinaire du système. Et le shell est le moyen le plus efficace pour profiter de cette puissance.

La plupart des commandes accessibles depuis le *Shell* peuvent utiliser des données en entrée ou en sortie, ou les deux (on parle alors de filtre). Ces données qui transitent sont des flux de caractères, nous verrons que c'est une caractéristique très importante des entrées-sorties.

Les canaux du Shell

Chaque commande est associée à un canal d'entrée standard (stdin), un canal de sortie standard (stdout) et d'erreur (stderr). Prenons par exemple la commande de filtre wc. Elle récupère sur l'entrée standard un flux de caractère, effectue des comptages et affiche le résultat sur la sortie standard. Le canal d'erreur n'est pas utilisé. Voici un exemple d'utilisation de wc :

```
$ wc
J'aime le shell (ctrl-D)
     1        5      30
```

Lorsque vous lancez la commande wc, le shell se met en attente d'une saisie au clavier. En effet, l'entrée standard est associée par défaut au clavier. Pour terminer la saisie du texte, il faut utiliser la commande de fermeture de fichier control-D. A ce moment là, le texte est transmis à la commande wc qui indique le nombre de lignes, de mots et de caractères du texte sur la sortie standard (par défaut, l'écran).

Redirection

Pour l'instant, ces canaux d'entrée/sortie ne sont pas d'une grande utilité. En ce qui concerne wc, il serait par exemple pratique de spécifier un fichier en entrée plutôt qu'une saisie au clavier. Pour se faire, il suffit de rediriger l'entrée standard depuis un fichier. Voici un exemple pratique :

```
$ echo > test
Moi, je fais le plein chez
shell(control-D)
$ wc < test
     1      5      18
```

Nous avons tout d'abord créé le fichier en redirigeant la sortie standard de echo vers un fichier. Normalement, echo attend une saisie au clavier et la répète sur la sortie standard (affichage à l'écran). Ici, la sortie se fait dans un fichier portant le nom test qui est créé pour l'occasion (s'il existait déjà, il est d'abord effacé). Ensuite, nous redirigeons l'entrée standard de wc depuis le fichier test. Le résultat est bien celui attendu : wc donne bien les statistiques du fichier test. On peut bien sûr mixer les redirections :

```
$ wc < test > resultat
$ cat resultat
     1      5      18
```

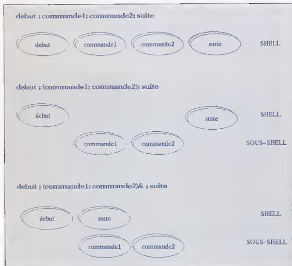
La commande cat copie sur la sortie standard le fichier passé en paramètre. La commande wc a donc récupéré le contenu du fichier test sur son entrée standard. Le résultat est sorti sur la sortie standard redirigée dans le fichier resultat. Remarquez l'affichage des deux commandes suivantes :

```
$ wc < test
1     5     18
$ wc test
1      5      18      test
```

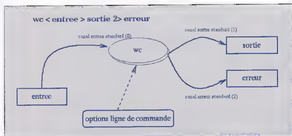
Lorsque nous utilisons la redirection sur l'entrée standard, wc affiche le bon résultat mais ne connaît pas le fichier source (ni son nom ni toutes les informations relatives excepté son contenu). Lorsque l'on précise le fichier sur la ligne de commande, wc ouvre lui-même le fichier avant de le traiter, c'est un comportement courant mais non standard. Ceci montre bien que l'entrée reçoit un flux de caractères (le contenu du fichier) et non le fichier lui-même.

Doubles redirections

La redirection en sortie > écrase comme nous l'avons vu le fichier destination. La double redirection en sortie >> permet de conserver le fichier existant. Les nouvelles données seront simplement ajoutées à la fin du fichier. On utilise aussi de temps en temps l'expression << lorsque l'on programme des shell scripts. Ceci permet de piloter une



Trois types d'exécution en séquence.



Les redirections possibles sur la commande wc.

commande interactive (comme ed ou ftp) à l'aide d'un fichier de commande (here script ou here document). Voici un exemple de here script :

```
$ echo "Micro\$oft c'est bien" >
toto
$ cat tot
```

Micro$oft c'est bien

```
$ vi toto << END
> /Micro\$oft
> :s/Micro\$oft/Linux/g
> :wq
> END
$ cat toto
```

Linux c'est bien

La commande vi exécute en mode interactif toutes les commandes qui suivent l'exécution de la commande. Cette exécution prend fin lorsque l'interpréteur Shell trouve le mot END (c'est celui qui est précisé à la suite de la "redirection" <<). Ce mécanisme puissant est pourtant assez peu utilisé car de nombreuses commandes peuvent fonctionner en mode non interactif (exemple : sed pour l'édition). Certaines commandes utilisent plusieurs niveau d'interaction (par exemple ftp, lorsque l'on doit saisir le nom de login et le mot de passe), l'utilisation des here scripts devient alors délicate, voire impossible.

Enchaîner les commandes

L'utilisation des redirections simples imposent la création de fichiers temporaires lorsque des commandes ont besoin de la sortie d'autres commandes pour fonctionner. Par exemple, voici une succession de commandes qui indique le nombre d'entrées dans le répertoire courant :

```
$ ls -1 > toto
$ cat toto
toto
titi
tata
$ wc -1 < toto
3
```

Nous avons dû utiliser le fichier temporaire toto pour enregistrer sur une colonne les différents fichiers du répertoire courant. Nous avons ensuite passé le contenu de ce fichier sur l'entrée de wc avec l'option -l, nous avons ainsi obtenu le nombre de lignes de toto qui est bien le nombre d'entrées du répertoire courant. En utilisant le symbole |, nous pouvons nous passer du fichier temporaire. Il indique tout simplement à la commande située à sa gauche de détourner sa sortie standard sur l'entrée standard de la commande de située à sa droite. Pour la commande ci-dessus, on aurait pu simplement écrire :

```
$ ls -1 | wc -1
3
```

Le résultat est bien le nombre d'entrées du répertoire courant. Nous verrons que cette notion de pipe occupe une position très importante dans les systèmes Unix. On peut ainsi chaîner un grand nombre de commandes :

```
$ ls -1 | grep linux | sort
```

Cette commande affiche une liste triée par ordre alphabétique les fichiers du répertoire courant dont le nom contient le mot linux. Il existe deux autres méthodes pour chaîner des commandes. La première est l'exécution séquentielle :

```
commande1 ; commande 2 ; commande
3 ; (...)
```

Chaque commande est exécutée après la fin de l'exécution de la commande précédente. L'utilisation des parenthèses permet de récupérer la sortie standard d'une succession de commandes dans un sous-shell :

```
( commande1 ; commande2 ; comman-
de 3 ; (.. ) ) > resultat
```

On peut aussi utiliser les accolades mais on ne lancera alors pas de sous-shell, la distinction est surtout importante lors de l'écriture de shell scripts (l'environnement n'est pas le même). Nous avons à peu près fait le tour des redirections et des enchaînements de commandes. Nous verrons le mois prochain la gestion des processus, une autre étape importante de notre initiation.

Fred Pesch
pesch@club-internet fr

Les numéros de canaux

Chaque canal d'entrée ou de sortie porte un numéro. Par exemple, le canal d'entrée standard porte par défaut le numéro 0. La sortie standard correspond au canal 1 et la sortie d'erreur est représentée par le canal 2. On peut créer soit même de nouveaux canaux (de 3 à 9) et associer ces canaux aux différents flux mais c'est une pratique peu courante. On peut préciser lors d'une redirection le numéro du canal à rediriger :

```
$ wc -1   0< toto   1> titi
est identique à la commande
$ wc -1 < toto > titi
```

On utilise surtout cette écriture pour gérer le flux d'erreur :

```
commande > sortie 2> erreurs
```

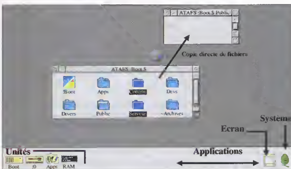
place dans le fichier sortie le résultat de commande et stocke les erreurs éventuelles dans le fichier erreur. Il est parfois pratique de coupler la sortie standard et la sortie d'erreur standard, on utilise alors la syntaxe :

```
commande 2>&1 > sortie
```

Pour réellement comprendre ce mécanisme, il faut tout d'abord s'intéresser à la gestion des fichiers (et des descripteurs de fichiers) des systèmes Unix. Ce sujet dépasse quelque peu le cadre de notre initiation. Sachez pour terminer que ces redirections sont spécifiques au shell bash, il y a des différences importantes (même si le principe est le même) dans les shell de type Csh ou Ksh.

RiscOS, l'OS Risc !

Risc OS est le système d'exploitation qui anime les machines d'Acorn. Il est peu gourmand en ressources puisqu'il se contente de 2Mo de mémoire. Il est actuellement stocké dans une mémoire morte à la mise à jour aisée, ce qui autorise un démarrage très rapide de la machine. La dernière version de Risc OS est la 3.7.



L'interface graphique s'appelle le Wimp.

R*isc OS* est basé sur un noyau concis et de multiples modules porteurs des fonctionnalités du système. L'interface graphique est un module, les systèmes de fichiers sont gérés par des modules...
En fait les modules peuvent tout autant être des pilotes que des morceaux du système, ou encore des programmes quelconques. Chaque module peut apporter de nouvelles fonctions pour la ligne de commande ainsi que de nouvelles interruptions et routines pour le système. Cette facilité à étendre le système n'est pas sans rappeler la manière de fonctionner du langage *Forth*.
Le système utilise des interruptions logicielles (les Swi, ou Software Interrupt) pour toutes les routines. Il existe des milliers d'interruptions... Une excellente boîte à outil pour les programmeurs ! Grâce aux Swi, il est possible de développer un logiciel pour l'interface graphique à partir du Basic ou d'un Assembleur.

Gestion des tâches

Le système utilise un multitâche coopératif. De notoriété publique, ce genre de multitâche est souvent instable en cas de surcharge du système. Ce n'est pas le cas ici : la plupart des applications font une utilisation massive des interruptions logicielles, ce qui permet au système de reprendre très souvent la main. En fait, le multitâche ne ralentit que rarement. Le choix d'un multitâche coopératif est donc judicieux dans le sens où la gestion est moins lourde que celle d'un multitâche préemptif, ce qui permet de laisser plus de ressources aux applications.
Grâce à cette souplesse, des programmeurs ont même réussi à implanter une gestion du multitâche préemptif à l'intérieur du multitâche coopératif. Il faut cependant que les applications soient adaptées pour pouvoir fonctionner dans ce mode.

Gestion de la mémoire

La gestion de la mémoire a été pendant longtemps un des gros points noirs de *Risc OS*. Maintenant il n'y a plus guère de problèmes. On peut facilement donner ou enlever de la mémoire aux applications. La gestion de la mémoire dynamique est souple et efficace. Une des possibilités intéressantes est celle qui permet de contrôler la mémoire allouée au système lui-même. De plus la mémoire vidéo inutilisée est à la disposition du système ce qui permet d'éviter les pertes (comme cela est également le cas sur Amiga avec la Chip Ram).
Risc OS ne gère pas la mémoire virtuelle, ainsi les applications doivent le faire individuellement. C'est finalement un bon choix, car seule les applications qui ont réellement besoin de mémoire virtuelle l'utilisent. Autre point commun avec l'Amiga, la mémoire n'est pas protégée ; malgré tout, le système reste fiable. Secret du miracle ? Un procédé efficace permettant d'arrêter les applications instables.

Les systèmes de fichiers

Les systèmes de fichiers se présentent eux aussi sous la forme de modules. Le système de base est Adfs. Adfs est très rapide et d'une redoutable efficacité. Cependant il soufre de deux défauts : le nom des fichiers ne peut dépasser dix caractères et le nombre de fichiers par dossier ne peut être supérieur à 77. Ceci est fort ennuyeux quand on copie des fichiers au format PC sur une machine Acorn , effectivement le Pc propose 8 caractères + 1 point + 3 caractères pour l'extension, ce qui fait douze. Ainsi les noms sont souvent tronqués.
Heureusement on a la possibilité d'imbriquer les systèmes de fichiers. On peut facilement, via un module, créer un fichier qui sera vu par le système comme une partition utilisant un système de fichiers différent. Cette méthode permet entre autres de gérer les archives comme des dossiers ordinaires. Les application utilisent un format original en informatique : il s'agit en fait de dossiers contenant toutes les ressources de l'application. On peut ouvrir ces dossiers pour aller 'fureter' dedans. Certains se rappelleront les exécutables du NexT qui utilisaient un principe identique. L'avantage est évident ; en supprimant une application on supprime toutes ses ressources (il ne reste pas de librairies perdues sur le disque dur).

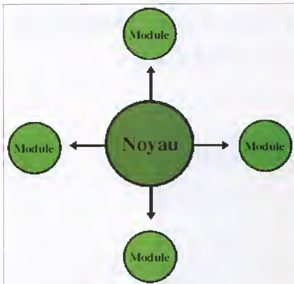
Le Cli

Ceci est la ligne de commande. Il n'y a

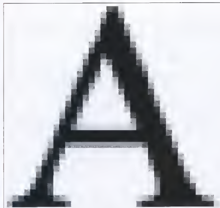
rien à en redire : d'un premier abord déroutant, celle-ci se révèle rapide et d'une grande puissance. De plus on peut étendre ses fonctionnalités au travers des modules. Le Cli n'est pas vraiment un interpréteur de commande, mais plutôt une interface directe avec le système.

Le Wimp

L'interface graphique s'appelle le Wimp pour *Windows* Icons Menus Pointer. Celui-ci dispose d'une quantité de fonctions uniques en leur genre. Bien avant l'heure le *Wimp* s'est adjoint les services d'une barre d'icônes qui peut 'scroller' quand elle est trop chargée. Sur la gauche de la barre on trouve les unités ou systèmes de fichiers, sur la droite on trouve les applications et deux icônes. L'icône en forme d'écran permet de changer de mode à la volée entre les très nombreux modes disponibles. L'icône en forme de gland (le logo d'Acorn) permet de gérer le système et l'allocation de la mémoire. Graphiquement, le système n'est pas en retrait : les fenêtres se déplacent avec leur contenu (pas de fantôme, contrairement à l'Amiga). De plus si on les redimensionne, leur contenu se réorganise en temps réel. Les fontes sont des polices vectorielles lissées (anti-aliasing). Le *Wimp* est lui aussi très modulaire : on peut facilement changer les messages systèmes puisque se sont des fichiers textes. De même il est facile de modifier l'aspect de l'espace de travail, du fond d'écran, de l'encadrement des fenêtres ou des icônes, car il s'agit de simples fichiers images.



Le travail sur les fichiers est simplifié. Par exemple, on ne dispose pas de sélecteur de fichiers pour enregistrer un document ; une simple boîte de dialogue apparaît avec l'icône du fichier, il suffit de poser cette icône sur un dossier pour que le fichier y soit enregistré. L'échange des données est tout aussi souple. On sélectionne des données et on les emmène vers l'autre application, si celle-ci accepte le format de données elle les intègre directement, sinon rien ne se passe. Cette méthode permet de faire abstraction du presse papier, qui n'existe pas sous *Risc OS*.



Le système applique automotiquement un anti-aliosing sur les polices.

L'utilisation de la souris est particulière. Le bouton de gauche fait une action, celui du milieu affiche le menu contextuel qui est le seul type de menu disponible sous Risc OS et le bouton de droite permet de faire une action souvent liée à celle du bouton de gauche. Il est clair qu'avoir toujours les menus sous la main est fort agréable. L'utilisateur *Risc OS* est donc, en général, un grand utilisateur de la souris.

Autres fonctions

Une des fonctions les plus impressionnantes est la gestion des images Jpeg en interne. Seule la partie visible à l'écran d'un fichier Jpeg est décompressée ; un Jpeg ne prend en mémoire que la taille de son fichier. Celui-ci est décodé à la volée suivant les besoins. Cette méthode est unique... Elle permet de faire une grosse PAO avec 4Mo de mémoire, voire moins ! De plus, *Risc OS* dispose d'un pack logiciel assez impressionnant. Une partie de ce pack est disponible en mémoire morte. C'est le cas du Basic, de certaines fontes... Et même du *Wimp* ! Autrement dit, on peut même utiliser un Risc Pc avec son interface graphique, même quand l'ordinateur n'a pas de disque dur ni de disquette dans le lecteur !

Un système riche et puissant qui tient dans une Rom de 1, 2 ou 4 Mo suivant les versions !

David Feugey



Une calculatrice en Tcl/Tk

Après un début plus théorique qu'autre chose, il est temps pour nous de passer à l'action et de créer notre premier squelette d'application en Tcl/Tk.

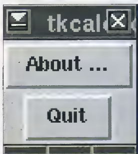


Figure 1 : une interface minimaliste.

A partir de ce numéro, et pendant quelques mois encore, nous allons mettre en oeuvre ensemble une application exploitant un grand nombre de possibilités de *Tcl/Tk*. Il s'agira de créer une surcouche graphique au programme bc. Nous apprendrons donc par la même occasion les rudiments de ce mini langage qui permet des calculs très précis sur des nombres réels à précision arbitraire. En termes clairs, nous allons réaliser une petite (pas si petite que cela) calculatrice graphique sans pratiquement nous occuper du côté mathématique de ce projet. Notre programme parlera en anglais, non pas pour être à la mode mais tout simplement parce que nous allons créer un free software et que le free software n'a pas de frontière.

Une interface minimaliste

Développer en *Tcl/Tk* est rapide lorsque l'on maîtrise le langage mais nous n'allons pas commencer à griller des étapes. Notre premier objectif sera tout simplement l'affichage d'une boîte de dialogue "à propos". L'interface de la fenêtre principale se résume à l'utilisation de deux boutons : "about" et "quit". Le premier bouton affiche la boîte de dialogue et le bouton "quitter" permet bien sûr d'aller voir ailleurs si on y est. La création des boutons est on ne peut plus simple :

```
button .aboutbtn -text "About . ."
button .quitbtn -text "Quit"
pack .aboutbtn -side top
pack .quitbtn -side top
```

Créez le fichier tkcalc.tcl et placez-y ces quatre lignes. Exécutez la commande suivante :

```
$ wish tkcalc.tcl
```

Vous obtiendrez alors l'affichage de la figure 1. Le premier bouton cherche de l'espace en haut de la fenêtre principale (-side top) et le deuxième cherche aussi de la place en haut. Pourtant, le bouton "quit" se trouve bien au-dessous du bouton about l'espace alloué est donc en dessous du bouton "about". En fait, lorsqu'un espace est alloué au bord d'une fenêtre top-niveau, cet espace n'est plus récupérable. Les différents widgets pris en charge par le packer sont donc ordonnés mais il est possible de modifier cet order (options -before et -after). Je vous avais prévenu, le packer est un gestionnaire de géométrie assez étrange mais on s'y fait rapidement.

Changement de taille des widgets enfants

Le packer est surtout intéressant parce qu'il prend en compte les changements de tailles des widgets qu'il prend en charge. Par exemple, si vous augmentez la taille d'un bouton (paramètres -width et -height), il changera non seulement la taille du widget bouton mais il changera aussi la taille de l'espace alloué à ce bouton et si cet espace vient à manquer, il demandera au widget parent de se redimensionner. Modifiez dans tkcalc.tcl la création du bouton .aboutbtn :

```
button .aboutbtn -text 'About ..." -width 12 -height 8
```

On obtient alors la figure 2. La largeur (width) et la taille (height) des boutons est donnée par défaut en nombre de caractères. On voit que la taille de la fenêtre principale a changée du fait du changement de taille du bouton "about". Ces différentes interactions montrent la complexité de la gestion de la géométrie. Voici un autre exemple amusant. Reprenez le fichier tkcalc.tcl et rajoutez les lignes suivantes en fin de fichier :

```
set largeur 1
set hauteur 1
while { $largeur<40 } {
```



Figure 2 : Changement de taille pour le bouton about.

Je peux pas l'encadrer !

En plus des fenêtres top niveau, les cadres (widgets frame) peuvent aussi contenir des widgets enfants. La gestion de géométrie des enfants se fait alors relativement à ce cadre. On peut donc composer des hiérarchies complexes de widgets pour obtenir virtuellement n'importe quel présentation (y compris les plus moches !). La procédure listée ci-dessous prend en charge la création et l'affichage de la boîte de dialogue "à propos", première version. Cette procédure "AboutCommand" est appelée lorsque l'utilisateur clique sur le bouton about de la fenêtre principale. Cette procédure montre une telle hiérarchie à bases de widgets simples (messages, boutons) et de cadres. L'autre procédure, "AboutOkCommand" permet de détruire la boîte de dialogue avec la commande destroy. En détruisant la fenêtre top-niveau, on détruit également tous ses widgets enfants. La commande "wm title" permet de donner un nom à une fenêtre top-niveau. Le source complet des programmes du mois se trouve sur le CD dans le répertoire /EnProtique/TclTk/ bien sûr !

```
            .aboutbtn configure -
width $largeur -height $hauteur
            update
            incr hauteur
            set largeur [expr
$largeur*2]
}
```

Exécutez le fichier et admirez ! La fenêtre principale change progressivement de taille. La boucle while attend en premier paramètre une condition et en second paramètre le corps de la boucle (les accolades permettent de différer la substitution des variables). Remarquez l'utilisation de la commande update qui envoie toutes les requêtes d'affichage au serveur *X Window*. Ici, le bouton ".aboutbtn" change de taille

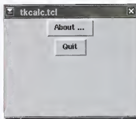


Figure 3 : Changement de taille pour la fenêtre principale.

tant que la largeur de la fenêtre est inférieure à 40 caractères. L'incrément utilisé étant de deux caractères par tour de boucle pour la largeur et un seul pour la hauteur. Notez que pour modifier un paramètre d'un widget après sa création, on utilise la syntaxe

```
chemin_du_widget configure [options
...]
```

Nous verrons la prochaine fois que lorsque les fenêtres top-niveaux ou les cadres changent de taille, on peut apporter des modifications sur le comportement par défaut des widgets enfants. On voit sur la figure 3 qu'après redimensionnement (en utilisant la souris) de la fenêtre principale, les deux boutons ont toujours la même taille et sont "collés" en haut (c'est le paramètre -side top qui impose ce comportement).

Un peu d'interactivité

Avant de vous laisser partir en vacances, il est important d'ajouter à notre programme du mois (en fait notre premier programme en Tcl/Tk) un soupçon d'interactivité. L'option -command des boutons permettent de préciser une procédure Tcl exécutée lorsque le bouton est actionné. Nous avons donc modifié la déclaration de nos boutons about et quit :

```
button .aboutbtn -text "About ..." -
command AboutCommand
button .quitbtn -text "Quit" -com-
mand exit
```

La commande "exit" permet évidemment de quitter le programme lorsque l'on clique sur le bouton "exit". Vous trouverez en encadré la procédure "AboutCommand" qui se charge d'afficher et de gérer une boîte de dialogue "à propos". La figure 4 montre cette boîte de dialogue. Vous pouvez peut-être deviner notre objectif pour le mois prochain... Rendre cette boîte de dialogue attractive ! D'ici là, bon *Tcl*, bon *Tk* et bonnes vacances (pour ceux qui en ont !).

Fred Pesch
pesch@club-internet.fr

```
proc AboutCommand {} {

    # interface de la boite de
dialog "a propos"

    toplevel .aboutdlg
    wm title .aboutdlg "About
Tkcalc..."

    frame .aboutdlg.frame1 -bd
2 -relief sunken

                        message
.aboutdlg.frame1.title -justify
center -text "Tkcalc 0.1\n\nA
Gnu bc frontend"

    frame .aboutdlg.frame2 -bd
2 -relief groove

                        message
.aboutdlg.frame2.copyright -
text "(C) 1997, Fred
Pesch.\nDistributed under the
Gnu General Public Licence"

                         button
.aboutdlg.frame2.okbtn -text
"Ok" -command AboutOkCommand

    # affichage

    pack .aboutdlg.frame1 -side
top
    pack .aboutdlg.frame1.title

    pack .aboutdlg.frame2 -side
bottom
    pack .aboutdlg.frame2.copy-
right -side left
    pack .aboutdlg.frame2.okbtn
-side right
}

proc AboutOkCommand {} {

    destroy .aboutdlg
}
```

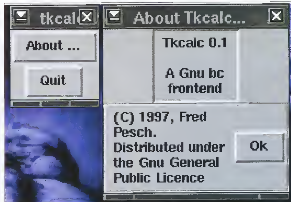
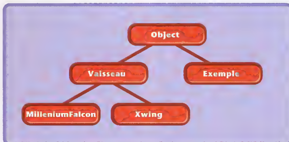


Figure 4 : Le début d'un superbe programme !

Initiation à Java

Pour l'instant, il faut bien dire que Java ne nous offre aucune possibilité supplémentaire par rapport aux langages classiques : avec des records et des procédures, on peut imiter en Pascal ce que nous avons fait avec les classes. Mais alors, ça sert a quoi?

Le développement de votre simulateur de combat avance bien. Vous avez défini vos classes Xwing, MilleniumFalcon, Tiefighter et Croiseur. Vous en êtes maintenant à la classe DeathStar et particulièrement à sa méthode attirerVaisseau (avec le rayon, bien sûr). Comme vous voulez pouvoir attirer tous les vaisseaux, vous devez en écrire quatre exemplaires, une pour Xwing : attirerVaisseau(Xwing v), une pour Tiefighter : attirerVaisseau(Tiefighter v) etc. Et m..., un bogue ! il faut corriger les quatre versions de attirerVaisseau, sans se tromper et sans en oublier une. Pas très élégant, hein, d'autant plus que si l'alliance rebelle développe un nouveau type d'appareil, une DeathStar ne sera même pas capable de l'attirer ! Vous décidez alors de remplacer vos vaisseaux par une classe générique Vaisseau, mais comme chaque type de vaisseau a un comportement différent, toutes les méthodes de Vaisseau contiendront des séries de if pour décider de l'action à faire (en fonction du type du vaisseau). Comme vous êtes à plusieurs sur le projet, ça devient complètement ingérable et il est toujours impossible d'introduire, plus tard, des chasseurs Corelli probables... A moins de réécrire à chaque fois la classe Vaisseau. Il n'y a vraiment pas moyen de s'en sortir plus élégamment?



A quand XWing vs Tie Fighter en Java ?

Un nouvel espoir

En quoi consiste exactement le problème ? Les vaisseaux ont chacun des caractéristiques propres, mais ils ont aussi beaucoup de choses en commun. Dans notre programme, on veut travailler sur les particularités de chaque vaisseau, mais aussi pouvoir manipuler les vaisseaux plus globalement sans faire de distinctions. On veut en fait distinguer pour chaque vaisseau quelles sont les propriétés qu'il partage avec tous les vaisseaux et quelles sont celles qui sont propres à un Xwing, un Tiefighter ou un Croiseur. Plus concrètement, on veut disposer d'une classe Vaisseau générique et définir les classes Xwing, Tiefighter, Croiseur et MilleniumFalcon comme étant chacune une version particulière de Vaisseau. C'est précisément ce que l'on appelle l'héritage.

L'héritage

Il s'agit donc de définir une classe à partir d'une autre classe plus générale. La classe Vaisseau ne définit que les caractéristiques communes à tous les appareils et la classe Xwing rajoute des choses qui font la différence avec un Croiseur, tout en étant par ailleurs un Vaisseau. On dit que Xwing est une classe dérivée de Vaisseau et que Vaisseau est une superclasse de Xwing. Voyons ça en pratique :

```
class Vaisseau {
   public void décoller() {
System.out.println("je décol-
le"); }
   public void afficherType() {
System.out.println("vaisseau
générique"); }
}
```

La classe Xwing est dérivée de Vaisseau. Cela se signale à l'aide du mot-clé "extends". Par défaut, la classe dérivée est identique à sa superclasse, nous devons donc redéfinir les méthodes qui font que c'est un Xwing.

```
class Xwing extends Vaisseau {
   public void afficherType() {
System.out.println("xwing"); }
}
```

Une classe dérivée peut aussi contenir des champs ou des méthodes qui n'existent pas dans la superclasse.

```
class MilleniumFalcon extends
Vaisseau {
   public void afficherType() {
System.out.println("millenium
falcon"); }
   public void vitesseLumière()
{  System.out.println("accrochez
```

```
vous!'); }
}
```

Si on crée une instance de Xwing, elle est bien-sûr de type Xwing. Mais elle peut aussi être traitée comme si elle était de type Vaisseau. C'est justement l'intérêt de l'opération :

```
class DeathStar {
  public void
attirerVaisseau(Vaisseau v) {
    System.out.print("Vaisseau
attiré: ");
    v.afficherType();
    System.out.println("Rayon
désactivé");
    v.décoller();
  }
}
```

Vous voyez que la DeathStar peut manipuler les vaisseaux sans distinctions. Lançons un petit programme qui utilise ces classes pour bien voir ce qui se passe :

```
class Exemple {
  static public void
main(String[] p) {
    DeathStar etoileNoire=new
DeathStar();
    Xwing vaisseauDeLuke=new
Xwing();
    MillenniumFalcon
vaisseauDeHanSolo=new
MillenniumFalcon();

etoileNoire.attirerVaisseau(vai
sseauDeLuke);

etoileNoire.attirerVaisseau(vai
sseauDeHanSolo);

vaisseauDeHanSolo.vitesseLumier
e();
  }
}
```

etoileNoire n'a qu'une méthode attirerVaisseau qui prend en paramètre une instance de Vaisseau, c'est à dire également une instance d'une classe dérivée. Ainsi, vous pouvez définir à posteriori un nouveau vaisseau en dérivant Vaisseau et il sera directement utilisable dans le reste du programme. Nous avons ainsi séparé les propriétés communes des particularités propres à chaque vaisseau.

L'accès aux membres

On connaît pour le moment deux modes d'accès : public et private. Dans quelle mesure les méthodes d'une classe ont-elles accès aux membres de la superclasse ? Pour les membres public, pas de problème: ils sont hérités tels quels et on les retrouve donc en public dans la classe dérivée. Les membres private sont également transmis par héritage, mais ils sont "tellement privés" qu'ils ne sont pas visibles pour les méthodes définies dans la classe dérivée. Ajoutons par exemple à la classe Vaisseau les membres suivants:

```
private int nombreDeMissiles;
public void tirerUnMissile() {
nombreDeMissiles=nombreDeMissil
es-1; }
```

tirerUnMissile est public, on peut donc écrire sans problème vaisseauDeLuke.tirerUnMissile(); car la méthode est héritée. Elle s'exécute et accède bien au champ nombre DeMissiles qui est lui aussi hérité. Mais comme il est en private dans la superclasse, il n'est pas possible de définir une nouvelle méthode dans Xwing qui accède à ce champ. En clair : un champ hérité private n'est accessibles qu'aux méthodes elles-mêmes héritées. Il faut donc introduire un nouveau mode d'accès moins restrictif.

Protected

Le mode d'accès protected ressemble à private, sauf qu'un membre protected hérité est accessible dans la classe dérivée. Modifions notre déclaration :

```
protected int nombreDeMissiles;
```

On peut maintenant définir dans la classe Xwing une nouvelle méthode qui utilise ce champ. L'accès est autorisé non seulement pour toutes les méthodes de la classe Vaisseau, mais aussi pour toutes les méthodes de toutes les classes dérivées.

La surprise du jour

En Java, on ne peut en fait définir que des classes dérivées. Eh oui, on faisait de l'héritage depuis le début ! Lorsqu'on n'utilise pas le mot extends pour déclarer une superclasse, la classe définie dérive implicitement de Object, superclasse générale en Java (cf. encadré). Autrement dit: toutes les classes crées en Java ont Object pour superclasse. Par exemple, Xwing dérive de Vaisseau qui dérive lui-même de Object. De plus, une méthode qui attend Object en paramètre peut très bien prendre un Xwing. Ce qui est fort, c'est que même les tableaux (qui ne sont pourtant pas des objets au sens propre du terme) dérivent de Object ! Ainsi, dans une application, on a souvent affaire à une véritable arborescence de classes. C'est ce que l'on appelle arbres d'héritage.

On s'arrête là

Eh oui, l'héritage est un gros morceau et on n'a pas fini d'en étudier le fonctionnement ! Mais comme vous devez commencer à le savoir, il n'est pas possible de programmer réellement en Java sans le maîtriser, comme on ne peut pas faire du Pascal si on n'a pas compris les procédures. Alors en attendant la suite à la rentrée, jouez avec ce simulateur de simulateur de Starwars. Faites par exemple deux classes dérivées de Vaisseau : Alliance et CoteObscur et dérivez les différents vaisseaux à partir de là. Quels sont les avantages de procéder ainsi ?

Jakub Zimmermann



La classe Object

Mere de toutes les classes Java, la classe Object implémente certaines fonctions très importantes. Voici la définition de cette classe. Les méthodes non commentées seront vues plus tard.

- *Constructeur : Object() construit un objet vide*
- *Méthodes publiques : Class getClass()*
- *int hashCode() renvoie un entier en tant que clé de hachage pour cet objet. Très utile!*
- *boolean equals(Object o) renvoie true si l'objet et l'objet o sont identiques*
- *Object clone()*
- *String toString() renvoie une chaîne de caractères décrivant l'objet*
- *void notify()*
- *void notifyAll()*
- *void wait(long délai)*
- *void wait(long us, long ns)*
- *void wait()*
- *void finalize()*



Programmation C

Maintenant que l'Amiga a été racheté, nous sommes persuadés que de nombreux lecteurs de Dream vont s'investir dans la programmation en C. Et c'est justement le sujet de cet article. Ah bon, c'est marqué au dessus ? Désolé...

Bon, si vous avez suivi cette petite saga, vous vous souviendrez certainement que nous avons abordé la programmation de la librairie Gadtools et l'utilisation des datatypes. Vous savez donc ouvrir une fenêtre avec des gadgets à l'intérieur, traiter des événements simples et examiner un fichier pour connaître son type. C'est pas grand chose, je suis d'accord, mais c'est un début. Ce mois-ci, nous allons voir comment ouvrir et utiliser des fenêtres de requêtes ASL. Celles-ci vous seront très utiles lors de la programmation de logiciels. En effet, elles permettent entre autre de sélectionner très simplement un fichier dans l'arborescence des disques. ASL permet également d'ouvrir d'autres fenêtres de requêtes, mais nous en reparlerons par la suite.

Notre exemple ouvrira plusieurs requêtes de fichiers dans le Workbench puis dans un écran dédié. Ainsi, nous aborderons à peu près toutes les sortes de requêtes de fichiers. Nous suivons toujours le même principe : le listing est marqué de commentaires /*COM x*/ qui correspondent à des explications dans cette partie. Vous êtes prêts, alors c'est parti.

COM 1 : On inclut les fichiers dont on a besoin et on déclare des pointeurs sur les librairies.

COM 2 : Déclaration des méthodes définies dans notre programme.

COM 3 : Déclaration de deux structures. Une qui définit les paramètres de l'écran et l'autre de la fenêtre.

COM 4 : Déclaration des structures qui permettent de paramétrer les futures requêtes de fichiers.

COM 5 : Ouverture des librairies utilisées.

COM 6 : Ouverture de la plus simplifiée des requêtes de fichiers et traitement de la réponse.

COM 7 : Ouverture d'une requête plus complexe qui utilise une des structures définie au départ comme paramètres. Cette requête permet la multi-sélection de fichiers.

COM 8 : Traitement après la fermeture de la requête. On peut savoir si l'utilisateur a sélectionné un ou plusieurs fichiers, ou a cliqué sur CANCEL. On peut évidemment connaître le nom et le chemin de chaque fichier.

COM 9 : On ouvre maintenant une requête qui permet la sauvegarde de fichier. On reprend la même variable que précédemment mais en l'ouvrant avec d'autres propriétés.

COM 10 : On effectue maintenant des tests sur un écran dédié. On ouvre donc cet écran et une fenêtre dans celui-ci.

COM 11 : On ouvre une requête de fichiers sur l'écran que l'on vient d'ouvrir. On utilise toujours la même variable.

COM 12 : On attend que l'utilisateur clique sur le gadget de fermeture de la fenêtre ou presse la touche 'q'

COM 13 : Définition d'une fonction utilisée pour interagir avec la requête de fichier. Cette fonction est appelée lorsque la requête est ouverte et qu'elle reçoit un événement particulier. On peut donc grâce à cette fonction garder le contrôle de la requête. Il faut noter que le cas DOMSG doit renvoyer obligatoirement l'objet (message) passé en argument et que le cas DOWILDFUNC doit renvoyé 0 pour accepter le fichier (il vous est donc possible de refuser un fichier avant la fermeture de la requête en renvoyant -1).

COM 14 : fonction qui permet de libérer toute la mémoire allouée par les librairies puis de quitter le programme. On appelle de nombreuses fois cette fonction durant le programme. Ceci remplace les innombrables "if" imbriqués (voir le listing du mois dernier).

Voilà, c'est terminé. Vous allez pouvoir travailler sur les autres types de requêtes qui fonctionnent de façon similaire. Parmi celles-ci existent la requête de polices de caractères et la requête pour les modes d'écran. Lorsque vous en aurez fini avec ASL, essayez de faire la même chose avec reqTools. Celle-ci permet plus de choses, mais elle est du domaine public, alors qu'ASL est fourni avec le Workbench. Bonne programmation et à plus.

Richard Thibault

```
/* COM 1*/
#include <intuition/intuition.h>
#include <utility/tagitem.h>
#include <utility/hooks.h>
#include <libraries/asl.h>
#include <clib/exec_protos h>
#include <clib/dos_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/diskfont_protos.h>
#include <clib/asl_protos h>
#include <stdlib h>
#include <string.h>
struct Library      *AslBase;
struct Library      *IntuitionBase;
struct Library      *GfxBase,
struct Screen *MonEcran;
struct Window *MaFenetre;
struct FileRequester *FileRequester;
/* COM 2 */
void freeAndExit( int ),
int main(int,char **),
ULONG FileHook(ULONG, CPTR, struct
FileRequester * );
/* COM 3 */
struct TextAttr     MonTextAttr = {
"topaz.font",TOPAZ_EIGHTY,0,0 };
struct NewScreen MonNouvelEcran =
    {
    0,50,320,200,5, /* taille de l'écran
*/
    1,2,
    0,CUSTOMSCREEN,&MonTextAttr, /* type
d'écran et fonte */
    "Un Ecran", /* titre de l'écran */
    0,0
    };
struct NewWindow MaNouvelleFenetre =
    {
    10,10,300,150, /* taille de la
fenêtre */
    1,2,

REFRESHWINDOW|NEWSIZE|ACTIVEWINDOW|CLOSE-
WINDOW|VANILLAKEY,

ACTIVATE|SMART_REFRESH|WINDOWDEPTH|WIN-
DOWSIZING|WINDOWDRAG|WINDOWCLOSE,
       /* types d'évènements et de compor-
tements acceptés */
    0,0,
    "Une Fenêtre", /* titre */
    0,
    0,
    20,20,1000,1000,
    CUSTOMSCREEN
    };
/* COM 4 */
struct TagItem MultiTags[] = {
    ASL_FuncFlags,FILF_MULTISELECT |
FILF_PATGAD, /* type de requête
```

```
multiSélection */
    ASL_Pattern,(ULONG)"#?",
    ASL_Hail,(ULONG)"MultiSelect ,
    TAG_DONE, /* il faut toujours finir la
liste des TAGS par celui-là */
    };
struct TagItem SaveTags[] = {
    ASL_Hail,(ULONG)"teste de sauvegarde",
    ASL_FuncFlags,FILF_SAVE | FILF_PATGAD,
/* type de requête sauvegarde */
    ASL_OKText,(ULONG)"Sauver',
    TAG_DONE,
    };
struct TagItem FileTags2[] = {
    ASL_Window,NULL,
    ASL_HookFunc,(ULONG)FileHook,
    ASL_FuncFlags,FILF_DOMSGFUNC |
FILF_DOWILDFUNC, /* type de requête */
    ASL_Hail,(ULONG)"teste dans un écran
dédié",
    TAG_DONE
    },
main(int argc,char *argv[])
{
struct IntuiMessage *msg;
ULONG  class,code,
struct WBArg *p_wbargs;
int i;
/* COM 5 */
IntuitionBase =
OpenLibrary('intuition.library",36),
if ( IntuitionBase == NULL ) {
    freeAndExit(30),
    }
GfxBase = OpenLibrary('graphics.libra-
ry",36);
if ( GfxBase == NULL ) {
    freeAndExit(31);
    }
if ( (AslBase = OpenLibrary(AslName,36)) ==
0 ) {
    printf('Can't open asl.library\n"),
    freeAndExit(33);
    }
/* COM 6 */
FileRequester = AllocFileRequest(),
if ( FileRequester == NULL ) {
    printf("Impossible d'allouer la requête
de fichier ASL\n'),
    freeAndExit(34);
    }
if ( RequestFile(FileRequester) )
    printf("répertoire (%s) fichier
(%s)\n",FileRequester-
>rf_Dir,FileRequester->rf_File),
else
    printf('L'utilisateur a cliqué sur CAN-
CEL\n");
FreeFileRequest( FileRequester ),
/* COM 7 */
FileRequester =
AllocAslRequest(ASL_FileRequest, NULL),
if ( FileRequester == NULL ) {
    printf("Impossible d'allouer la requête
de fichier ASL\n');
    freeAndExit(34);
    }
/* COM 8 */
if (AslRequest(FileRequester,MultiTags)) {
    if ( i = FileRequester->rf_NumArgs ) {
        printf("%d fichiers
selectionnés\n',i);
        p_wbargs = FileRequester-
>rf_ArgList;
        while ( i-- ) {
            printf('MultiSélection   lock
$%lx nom %s\n",p_wbargs->wa_Lock,p_wbargs-
>wa_Name),
            p_wbargs++,
            }
        }
    else     printf("Sélection unique -
répertoire (%s) fichier
(%s)\n',FileRequester-
>rf_Dir,FileRequester->rf_File),
    }
else
    printf("L utilisateur a cliqué sur CAN-
CEL\n");
/* COM 9 */
if ( AslRequest( FileRequester, SaveTags )
)
    printf("répertoire (%s) fichier
(%s)\n",FileRequester-
>rf_Dir,FileRequester->rf_File);
else
    printf('L'utilisateur a cliqué sur CAN-
CEL\n"),
/* COM 10 */
MonEcran = OpenScreen(&MonNouvelEcran),
if ( MonEcran == 0L )
    {
        printf("Impossible d'ouvrir
l'écran.. \n"),
        freeAndExit(1);
    }
MaNouvelleFenetre.Screen = MonEcran,
MaFenetre = OpenWindow(&MaNouvelleFenetre);
if ( MaFenetre == 0L )
    {
        printf("Impossible d'ouvrir la
fenêtre. .\n"),
        freeAndExit(2),
    }
AncienneFont = MaFenetre->RPort->Font,
/* COM 11 */
FileTags2[0].ti_Data = (ULONG)MaFenetre,
if ( AslRequest( FileRequester, FileTags2 )
)
    printf("répertoire (%s) fichier
(%s)\n",FileRequester-
>rf_Dir,FileRequester->rf_File);
else
    printf( L'utilisateur a cliqué sur CAN-
CEL\n'),
/* COM 12 */
while ( TRUE ) {
    WaitPort( MaFenetre->UserPort );
    msg = (struct IntuiMessage *)
GetMsg(MaFenetre->UserPort),
    class = msg->Class,
    code = msg->Code,
    ReplyMsg((struct Message *)msg),
    if ( class == CLOSEWINDOW )
        freeAndExit( 0 );
    if ( class == VANILLAKEY ) {
        if ( code == 'Q' ) freeAndExit(0),
        else goto    Again;
        }
    }
}
/* COM 13 */
ULONG FileHook(ULONG Type,CPTR
Object,struct FileRequester *fr)
{
switch ( Type ) {
    case FILF_DOMSGFUNC:
        printf("Fichier domsgfunc. IDCMP
class $%lx\n',((struct IntuiMessage
*)Object)->Class);
        return( (ULONG) Object ),
        break;
    case FILF_DOWILDFUNC:
        printf( "Fichier dowildfunc· %s\n",
            ((struct AnchorPath *)Object)-
>ap_Info.fib_FileName),
        return(NULL); /* accept le fichier */
        break;
    default:
        printf( "hook %ld\n",Type);
    }
}
/* COM 14 */
void freeAndExit(int rc)
{
    if ( FileRequester ) {
        FreeAslRequest(FileRequester);
        printf('Freed File Request!\n"),
    }
    if (MaFenetre) {
        SetFont(MaFenetre-
>RPort,AncienneFont);
        CloseWindow(MaFenetre),
    }
    if (MonEcran)   CloseScreen(MonEcran),
    if (AslBase)
CloseLibrary(AslBase),
    if (GfxBase)
CloseLibrary(GfxBase);
    if (IntuitionBase)
CloseLibrary(IntuitionBase);
    exit (rc),
}
```



Quand l'assembleur apprend à compter !

Ce mois-ci, nous allons laisser de côté les fonctionnalités de l'Intuition.library pour revenir à des problèmes plus classiques en Assembleur : nous allons apprendre à compter...

Nous disposons, en programmation *Assembleur*, de peu de types de données. Il y a l'octet, le mot de 16 bits et le mot long de 32 bits. En plus, nous sommes très limités quant au nombre de valeurs possibles :

8 bits, 256 valeurs dans [0-255]
16 bits, 65536 valeurs dans [0-65535]
32 bits, 4 milliards de valeurs dans [0-4294967295]

Remarquons ici que nous n'avons affaire qu'à des entiers, or nous avons aussi besoin de nombres réels pour faire des calculs en Assembleur. Nous allons voir comment faire lorsque nous ne disposons pas de FPU et qu'en plus nous n'utilisons pas les bibliothèques de fonctions mathématiques. Mais tout d'abord, comment compter avec des valeurs entières ? Rappelons les bases de l'arithmétique binaire :

0 + 0 = 00
0 + 1 = 01
1 + 0 = 01
1 + 1 = 10

Ici, nous pouvons constater que même en binaire 1 + 1 = 2 (à savoir 10) ce qui revient à dire en langage d'écolier : "un plus un font deux, je pose zéro et je retiens un.". En suivant ces règles simples on peut faire n'importe quel calcul entier non signé en *Assembleur*. Par exemple :

```
  %0010     ( 2)
+ %0111     (+ 7)
  %1001     ( 9)
```

Dans cet exemple, une retenue est générée lorsque nous additionnons deux bits dont la valeur est 1 (1 + 1 = (1)0). Cette retenue est reportée sur le rang suivant, ce qui génère encore une retenue (0 + 1 + (1) = (1)0). De fait, le dernier rang correspond à 0 + 0 + (1) = 1. Tout serait merveilleux si nous n'étions pas limités en nombre de valeurs.

En effet, faisons un calcul simple sur un octet :

```
   %11111111     (255)
 + %00000001     (+ 1)
(1)%00000000      0
```

Ce résultat est faux car nous avons dépassé les bornes de notre intervalle de calcul : on ne peut malheureusement pas agrandir la taille d'un octet ! Une solution simple à ce petit problème, me direz-vous, est de faire cette opération sur 16 bits. Hélas, ce n'est que reculer pour mieux sauter, que pourrons-nous faire lorsque nos calculs dépasseront la valeur maximale sur 32 bits ? Il n'y a pas de solution triviale, si cette valeur est à calculer nous devrons passer par un petit programme maison pour la traiter correctement.

Dans le dernier exemple, on peut remarquer qu'une retenue est générée lors de l'addition des derniers bits. Cette retenue est toujours reportée dans le drapeau Carry (noté C) du registre d'état du 68000. Et c'est ce qui nous sauve ! Car nous pouvons détecter ce report grâce à l'instruction BCS, qui effectuera alors un branchement à notre petit programme, hého ! Nous allons maintenant voir comment faire des opérations signées.

Il suffira d'un signe...

Pour représenter les nombres entiers signés, on utilise une technique connue sous le nom de "complément à deux". Pour obtenir un nombre négatif, il suffit de prendre un nombre binaire, d'inverser tous ces bits et de lui ajouter 1.

Par exemple, pour obtenir -3 :
not(%00000011) + 1 = %11111101

Le bit le plus à gauche est le bit de signe, il vaut 1 lorsque le nombre est négatif. Avec cette représentation, nous changeons notre intervalle de valeurs (i.e sur 8 bits 256 valeurs dans [-128,+127]).

Et bien sûr cela marche :

```
   %11111101      -3
 + %00001010 i.e + 10
(1)%00000111       7
```

Vous remarquerez qu'à nouveau un report est généré mais le résultat est juste. Nous n'avons pas à nous en préoccuper, c'est un des grands avantages de cette notation. Cependant, nous n'avons fait qu'échanger un problème avec un autre.

En effet, si nous effectuons un bête calcul sur 8 bits :

```
  %01000000      64
+ %01000001 i.e + 65
  %10000001    -128
```

Notre résultat est faux car nous avons écrasé le bit de signe. Cela s'appelle un débordement, cet événement est notifié dans le drapeau Overflow (noté V) du registre d'état du 68000. Et nous pouvons le tester grâce aux instructions BVS et BVC. Cette erreur se produit uniquement lorsque nous ajoutons deux nombres positifs ou négatifs et que le résultat dépasse les bornes des intervalles signés.

Aux frontières du réel...

Nous voici donc au coeur du problème : Comment faire pour représenter des réels dans un domaine de valeurs aussi limité et avec des entiers uniquement ? On utilise une technique connue sous le nom de calcul en point fixe.

Le principe en est très simple, puisque nous n'avons que des entiers, nous multiplions nos opérandes réelles par un entier suffisamment grand et bien choisi (au hasard une puissance de 2).

Par exemple :
3.5x1024 + 2.3x1024 = 5.8x1024

Bien sûr, encore une fois, il faut faire attention au débordement. De plus, il faut avoir conscience d'une propriété de cette technique lorsque nous multiplions, il ne faut pas oublié de rectifier le résultat. En effet :
(3.5x1024)x(-2.0x1024)= -7x1024x1024
ce résultat est incorrect, il faut le ramener à la précision originale en divisant par 1024. C'est à dire en décalant de 12 bits vers la droite à l'aide de l'intruction ASR, ce qui justifie le choix de multiplier par des puissances de 2. Pour illustrer ce dernier point, voici le listing du mois qui trace la courbe f(x,y)=x^2+y^2.

David Mignon

```
;Ecrit pour Devpac ...Pour asm-one ajouter
;la directive INCDIR avec le rÚpertoire
;correct et supprimer opt c+,d-
;exemple:	INCDIR	"Asm-one:include/"

	opt c+,d-
	include exec/exec_lib.i
	include intuition/intuition.i
	include intuition/intuition_lib.i
	include graphics/graphics_lib.i

xmin	equ	-4*1024
ymin	equ	-4*1024
Dx	equ	8*1024/320
Dy	equ	8*1024/256
max_col		equ	31

	lea intnom(pc),a1
	moveq #0,d0
	CALLEXEC OpenLibrary
	move.l d0,_IntuitionBase

	lea gfxnom(pc),a1
	moveq #0,d0
	CALLEXEC OpenLibrary
	move.l d0,_GfxBase

	lea ScreenED,a0
	CALLINT OpenScreen
	move.l d0,ScreenEDRast
	move.l d0,WindowEDS1

	lea WindowED,a0
	CALLINTOpenWindow
	move.l d0,WindowEDRast

	bsr init_couleur
	bsr fx
	bsr cliquer_souris

	move.l WindowEDRast,a0
	CALLINT CloseWindow

	move.l ScreenEDRast,a0
	CALLINT CloseScreen

	move.l _GfxBase,a1
	CALLEXEC CloseLibrary

	move.l _IntuitionBase,a1
	CALLEXEC CloseLibrary
	rts

cliquer_souris
	move.l WindowEDRast,a0
	move.l 86(a0),a0
	CALLEXEC GetMsg
	tst.l d0
	beq.s cliquer_souris
	rts

init_couleur
	move.w #max_col+1,d0
	move.l ScreenEDRast,a0
	lea $2c(a0),a0
	lea couleur,a1
	CALLGRAF LoadRGB4
	rts

;En BASIC fx s'ecrit
;for x=319 to 0
;for y=255 to 0
;pset(x,y,x*x+y*y)
;next y,x

fx
	move.w #319,d7
	move.l #xmin,d0
	ext.l d0
.for_x
	move.w #255,d6
	move.l #ymin,d1
	ext.l d1
.for_y
	move.l d0,d2
	move.l d1,d3
	muls.w d2,d2
	muls.w d3,d3
	add.l d2,d3

;on décale de 24-8 bits
;au lieu de 24 bits
;pour obtenir un résultat
;entre 0 et 31

	asr.l #8,d3
	asr.l #8,d3

	bsr pset_x_y_col
	add.l #Dy,d1
	dbf d6,.for_y
	add.l #Dx,d0
	dbf d7,.for_x
	rts

pset_x_y_col
	movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
	exg d3,d0
	andi.w #$1f,d0
	move.l ScreenEDRast,a1
	lea $54(a1),a1
	CALLGRAF SetAPen
	exg d7,d0
	exg d6,d1
	move.l ScreenEDRast,a1
	lea $54(a1),a1
	CALLGRAF WritePixel
	movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
	rts

intnom		INTNAME
gfxnom		GRAFNAME

	even

_IntuitionBase dc.l 0
_GfxBase	dc.l 0

;structure Newscreen

ScreenED	dc.w 0,0,319,256,5
	dc.b 0,1
	dc.w 0
	dc.w CUSTOMSCREEN
	dc.l 0
	dc.l ScreenEDtitre
	dc.l 0
	dc.l 0
ScreenEDtitre	dc.b 'Z=f(x,y)=x*x+y*y",0
ScreenEDRast	dc.l 0

	even

WindowED
	dc.w 0		;leftedge
	dc.w 0		;topedge
	dc.w 319	;width
	dc.w 255	;height
	dc.b	0
;detailpen
	dc.b 0		;blockpen
	dc.l MOUSEBUTTONS
;idcmpflags
	dc.l
BACKDROP!BORDERLESS!SIMPLE_REFRESH!ACTIVATE
	dc.l 0
;Firstgadget
	dc.l 0		;checkmark
	dc.l 0		;title
WindowEDS1	dc.l 0
;screen
	dc.l 0		;bitmap
	dc.w 0		;minwidth
	dc.w 0		;minheight
	dc.w 0		;maxwidth
	dc.w 0		;maxheight
	dc.w CUSTOMSCREEN	;type
WindowEDRast	dc.l 0

couleur	dc.w $f,$e,$d,$c,$b,$a,$9,$8,$7,$6,$5,$4,$3,$2,$1,$0
	dc.w $1,$2,$3,$4,$5,$6,$7,$8,$9,$a,$b,$c,$d,$e,$f,$1f
```



PAS AU COURANT

A Dream,
Une série d'articles sur l'installation de *Magic Workbench* et de *Mui* serait la bienvenue, ceux-ci devenant des utilitaires obligatoires pour tout *Amiga*. De même si votre revue pouvait donner les adresses pour se procurer ces sharewares en version intégrale française et enregistrée, ce serait bien. Autre idée : ce ne serait pas mal qu'un éditeur ou une revue ose enfin consacrer un CD-Rom aux utilitaires en versions intégrales et francisées. Dernier point, Gateway 2000 est-il capable de nous sortir un *Amiga* utilisant les modes vidéos d'un simple moniteur Svga ? Car l'utilisation d'un Tv me semble idiot pour le graphisme.
Pierre, St Genix sur Guiers.

Nous avons à maintes reprises évoqué l'installation de Magic Workbench et Mui dans nos pages, nous sommes sensibles à votre requête toute justifiée. Nous préparons donc dès aujourd'hui une série d'articles sur le sujet. En revanche, il nous est interdit de donner une liste des adresses où l'on peut acheter des logiciels. Ceci serait considéré comme de la publicité et, de fait, serait sévèrement réprimandé par la Commission paritaire, organe essentiel de notre indépendance. Mettre des utilitaires en version intégrale sur le CD ? Autrement dit, vous voudriez que nous vous donnions gratuitement des logiciels disponibles uniquement à la vente ? Ça s'appelle du piratage et nous ne voulons absolument pas en entendre parler ! Gateway 2000 est tout à fait capable de sortir un Amiga exploitant les modes graphiques Svga. . Comme l'ont d'ailleurs été Commodore et Escom ! Hé oui, Depuis le 3000, l'Amiga peut aussi bien fonctionner en mode Pal qu'en mode Svga. En l'occurrence, la faute n'incombe pas au constructeur, mais aux développeurs de jeux et de démos, lesquels verrouillent leur affichage sur un mode Pal. A noter qu'il existe une carte nommée Scan Doubler, pour Amiga 1200 et 4000. Sa fonction transforme tout signal Pal en Vga, autorisant ainsi les jeux à tourner directement sur un écran Svga.

A LA LOUPE

Salut la Dreamette,
Je possède un *Amiga 1200* avec carte *Blizzard 040T / Erc*. J'aimerais savoir si le doubleur de barrettes Simms existant pour Pc et Mac sera compatible avec ma *Blizzard* (pour, par exemple, mettre deux barrettes de 8 Mo). Lorsque je demande à *Cpu-Control* de calculer la vitesse de mon ordinateur, il me répond quelque chose comme 27,7 Mips. Pourquoi est-il alors écrit dans votre test (Deam n°37) qu'il dépasse les 30 Mips ? De même, dans l'une des captures de votre test, on voit que Sysinfo trouve un coprocesseur arithmétique, alors que ma carte n'en possède pas. Pourquoi ? Où pourrais-je trouver le pilote de l'imprimante 8jc 70 de Canon ? Existe-t-il une solution pour gonfler mon *Amiga* en 060 en passant par le connecteur d'extension de ma *Blizzard* ? Et pour le *Power Pc* ?
Jean-Noël, Albert.

Le doubleur de barrettes mémoire proposé sur le marché du Pc est tout à fait compatible avec votre carte Blizzard. Cpu-Control calcule la vitesse de votre ordinateur avec le multitâche activé, pas la vitesse effective du microprocesseur. D'où la nuance. Effectivement, le co-processeur arithmétique est absent dans un microprocesseur 68040 Erc (économique - recyclé). Et si Sysinfo le croit pourtant présent, c'est parce que ce logiciel de test est bogué : écrit bien avant la sortie du 68040 Erc, il est encore persuadé que tout 68040 dispose d'un coprocesseur arithmétique. En ce qui concerne les pilotes pour imprimante, nous nous sommes efforcés d'en mettre le maximum sur notre CD-Rom du mois. Le connecteur de votre Blizzard est uniquement destiné à l'ajout d'une carte contrôleur Scsi. Lorsque vous voudrez passer au 68060 ou au Power Pc, il faudra changer de carte accélératrice.

ANGOISSE

Un grand bonjour à toute l'équipe,
A propos de cartes *Power-up* de Phase 5, vous avez dit que la carte serait fournie sans microprocesseur *680X0*. Les revendeurs le proposeront-ils en option ou devrons-nous nous débrouiller pour en trouver dans les poubelles du quartier ? D'autre part, si le *680X0* assure le fonctionnement des programmes existants, est-ce à dire qu'aucun jeu actuel ne profitera de l'accélération du *Power Pc* ?
Fabrice.

Effectivement, par soucis d'économie Phase 5 distribuera ses cartes sans 680X0. Néanmoins ces mircoprocesseurs, indispensables au bon fonctionnement de la machine (au moins dans un premier temps), seront disponibles tout auprès des revendeurs de la carte Phase 5, soit auprès de distributeurs de composants électroniques (beaucoup moins cher). Aucun des logiciels actuels, qu'il s'agisse d'un jeu ou d'un outil de Raytracing, ne profitera de l'accélération du Power Pc. En effet, le Power Pc est totalement incompatible avec le jeu d'instructions 680X0 ! Au pire, il faudrait passer par une émulation, ce qui ralentirait dramatiquement l'ordinateur ! Tout comme sur Macintosh, le Power Pc est un microprocesseur bien plus rapide que le 680X0, mais afin de profiter du gain de vitesse, il faut des logiciels spécialement écrits pour !

CULOTTE

Monsieur,
Je vous serais reconnaissant de copier sur les disquettes ci-jointes la version démo de *Racer*. Si *Racer* ne prend qu'une seule des deux disquettes, merci de bien vouloir remplir l'autre par la démo d'un futur hit.
Alexandre, Bellegarde.

Hé bien c'est non. Pour la énième fois : Dream est un magazine et, malheureusement pas, un organisme de distribution de sharewares... D'une part, nous ne voudrions absolument pas faire concurrence aux sociétés dont c'est le rôle et d'autre part, nous n'en avons même pas le temps ! Donc, s'il vous plaît, cessez de nous envoyer des disquettes vierges et des timbres ! Vous allez finir par vous ruiner et en plus ça ne sert à rien. Croyez cependant bien que nous faisons déjà l'impossible pour vous satisfaire, mais dans la mesure de nos moyens... désarmais, Dream est livré avec un CD-Rom en couverture.

BOOSTER SON 600

Chère Dreamette,
Quelles seraient les effets, si elle existait, d'une *Rom 3.1* sur mon *Amiga 600* (68020 à 25 Mhz, 8 Mo de Ram). Quelles résolutions peut-on obtenir avec la carte *Grafity* sous *Ecs* ? *Microcosm* est-il sorti sur *Cdtv* ?
Xavier-Alexandre, Audruicq.

La Rom 3.1 existe belle et bien pour Amiga 600, on peut se la procurer auprès des distributeurs de Village Tronic et d'Amiga International. Il s'agit essentiellement d'une mise à jour du système qui rend votre ordinateur plus compatible avec les périphériques (lecteurs de CD-Rom, etc.) et les logiciels actuels. Comme il était dit dans notre test, la carte Graffiti n'apporte aucune résolution supplémentaire mais permet juste de faire croître le nombre de couleurs à l'écran. Par exemple, un Amiga 600 pourra enfin afficher du 320x256 en 256 couleurs. Les principaux logiciels

exploitant les caractéristiques de cette carte sont pour l'instant Shapeshifter (émulateur Macintosh) et Nemac IV (Doom-Like). Bien que prévu, Microcosm n'est jamais sorti sur Cdtv.

CHERCHE DP

Cher Dream,

Dans votre n°39, vous avez mentionné le jeu *Le solitaire* dans la rubrique Domaine public. Où pourrais-je le commander ? Et à quel prix ?
Fabien, St Gilles Croix de Vie.

Petit rappel. Le solitaire dont nous avons parlé est un shareware, ou logiciel du domaine public. Concrètement, cela signifie qu'il est possible de s'en procurer une version gratuitement. La version en question est disponible chez les revendeurs de Dp, lesquels ne vous facturent que le coût de la disquette et de l'envoi. Bien entendu, ces revendeurs passent de la publicité dans Dream et nous vous invitons à consulter leurs pages pour obtenir leurs coordonnées. Autre source pour se fournir en Dp : Internet. Les utilisateurs d'Amiga ont la chance unique d'avoir un site Internet sur lequel on peut trouver absolument TOUS les Dp Amiga, Aminet le bien nommé. Sur les autres machines, il faut jongler entre des millions d'adresses Internet pour avoir une vague chance de trouver l'objet de toutes les convoitises. Enfin, depuis qu'un CD-Rom est offert en couverture de Dream, nous nous efforçons de vous fournir toute l'actualité du Dp mois après mois. Mais il nous faudrait au moins cinq années pour vous offrir ne serait-ce que le parc de Dp déjà existant !

CAUSTIQUE

Cher Dream,

Ce qui a le plus motivé cette lettre, c'est la publication de la photo d'une démo (page 60 du dernier numéro) très inspirée d'une excellentissime BD, *Le grand pouvoir du Schninkel*. Pourriez-vous me rappeler les auteurs de cette dernière ? Une autre chose qui m'a fait sursauté, c'est le test d'*Hugo*. Sans vouloir être vexant, je suis presque sûr d'y avoir joué il y a au moins deux ans chez un ami ! Enfin, dans le dossier *Tous incompatibles*, vous dites, je cite : "*A son époque, l'Amstrad Cpc rivalisait de puissance avec le Pc. Pour quatre fois plus cher !*" Le Pc quatre fois moins cher qu'un Cpc ? Ce n'est pas plutôt l'inverse ? Surtout que l'Amstrad avait un meilleur son et de meilleurs graphismes que le Pc.. Pour finir, voici une petite anecdote sur Ibm. J'ai acheté un Ibm Pc en 1993 et, dans toutes ses docs, Ibm avait traduit To select (sélectionner en anglais) par Sélecter. Aucune faute d'orthographe dans les docs, juste un verbe qui n'existe pas. Ça m'avait bien fait rire, à l'époque. Mais le pire, c'est que dans les dernières pubs d'Ibm qui passent actuellement à la télé, on lit sur un écran, de manière bien visible à côté du curseur qui clignote, un bouton "Sélecter". Il faudrait peut-être leur dire ?
Adrien, Versailles.

Les auteurs du Grand pouvoir du Schninkel sont Rosinski pour le dessin et Van Hamme pour le scénario. A noter qu'ils sont également les auteurs d'une série culte, Thorgal. Pour tout avouer, nous aussi nous avons été surpris de recevoir Hugo en test, car toute la rédaction se souvient de l'avoir vu tourner il y a sept ans sur Amiga 1000.
Renseignements pris, nous avons élucidé le mystere : Hugo est un jeu sorti en 1990 pour l'utilisation exclusive de la télévision danoise. Mais des pirates en ont fait circuler des versions dans toute l'Europe à l'époque. Hugo était alors constitué de trois titres répartis en 24 disquettes ! Fin 1994, la télévision française rachète le concept et tous les Amigaistes se souviennent que le produit tourne sur leur machine. Dream réalise même un reportage, mais le jeu n'est toujours pas disponible pour le grand public. Mai 97, Hugo connaît une dernière résurrection : il sort enfin en disquettes pour le grand public. Raison pour laquelle nous avons décidé de le tester dans notre précédent numéro. La légende qui prenait place sous la photo d'un Cpc 664 était à l'origine : " A son époque, l'Amstrad Cpc rivalisait de puissance avec le Pc, lequel coûtait quatre fois plus cher ! ". Malheureusement, les besoins de la mise en page ont écourté cette phrase et le sens en a été involontairement inversé. Encore toutes nos excuses. Votre anecdote nous a bien fait rire.

MOI AUSSI, J'ECRIS

Salut à toute l'équipe,

Je profite de l'envoi de mon coupon pour vous exprimer mon soutien. En effet, je ne connais aucun autre magazine qui regorge autant de savoir et d'informations utilisables que le vôtre. Une petite remarque : j'ai lu que vous pensiez diffuser sur votre CD des utilitaires pour Mac. Connaissant bien la mentalité des défenseurs de la Pomme, je pense que ceux-ci ne s'intéresseraient que peu à Dream, qui ose parler de *Linux* et *BeOS*. Enfin, je me permets

Chers lecteurs, le forum lecteurs de Dream est votre rubrique !

Surtout, n'hésitez pas à nous poser vos questions, émettre vos critiques ou commentaires, nous nous ferons un plaisir de vous répondre. Abientôt

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 250 000 francs, 16, rue de La Fontaine au Roi, 75011 Paris
Directeur de publication : Romain Canonge Tél : 01 53 36 84 25
Directrice de la rédaction : Christine Robert Tél : 01 53 36 84 24
Responsable publicité : Helene Blondel Tél : 01 53 36 84 20
Directeur des projets multimédia : Fred Botton fbotton@hol.fr Tél : 01 53 36 84 12
Assistante de direction : Valérie Ambrosio Tél : 01 53 36 84 11
Secrétaire générale : Anna Vincent
Renseignements : (techniques, abonnements et VPC de 10h00 à 12h30) Tél : 01 53 36 84 18 Télécopie : 01 43 55 66 68
Rédaction Tel : 01 53 36 84 15 Email : gpossepr@hol.fr
Rédacteurs en chef adjoints : Yann Serra, Geoffroy Marty gpossepr@hol.fr
On collaboré à ce numéro : David Feugey, Gem, David Mignon, Vincent Oneto, Yann Serra, Frédéric Peschanski, Richard Thibault, Jakub Zimmerman
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy Tel : 01 53 36 84 28 Email : pyroudy@hol.fr
1er rédacteur graphiste : Catherine Paire Tel : 01 53 36 84 27
Rédacteur graphiste : Veronique Belpois Tél : 01 53 36 84 27
Illustrateur Christophe Bardon
Fabrication Photogravure : La station graphique Impression : Leonce Deprez Reassort : Distrimédia (Toulouse) 05 61 40 74 74
Diffusion : MLP
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : n°75364
Representant legal Romain Canonge
Associés principaux Romain Canonge, Christine Robert

posse
P R E S S

de vous proposer mes services pour écrire un article sur le *Power Pc*, aussi n'hésitez pas à me contacter si vous êtes intéressés
Ghislain, Cuers

Si nous avons évoqué le fait de rajouter des applications Mac sur notre CD-Rom, cela n'a toujours été qu'un conditionnel imagé. Notre propos était de dire que Dream tend à couvrir toute l'actualité de l'informatique altrenative. Mais le cas du Mac est particulier ; ce n'est pas un compatible Pc et ce n'est pas non plus un ordinateur à proprement parler alternatif. Ce qu'il fallait comprendre en lisant l'article du mois dernier c'est que, peut-être un jour, nous aurons quelque chose à apporter au Mac, si ce jour-là lui aussi tombe dans les méandres de la clandestinité. Quelques petites précisions quant à l'appel aux lecteurs (toujours d'actualité) : envoyez-nous directement vos articles sur disquette. Les meilleurs seront publiés et gagneront un abonnement.

PROBLEME DE COMPRESSION

Bonjour,
Pourquoi est-ce que les contributions de vos lecteurs sont mis sur le CD avec une compression *Dms* au lieu du célèbrissime *Lha* ? A propos d'une question récemment posée dans les colonnes de votre forum, à propos de l'utilisation d'un moniteur Amstrad Cpc sur Amiga, voici une petite bidouille. Il suffit d'ouvrir le boîtier du moniteur et, à l'aide d'un petit tournevis, de régler cinq petits variateurs (un pour le rouge, deux pour le vert et deux pour le bleu). Ces variateurs sont situés au bout du tube cathodique. La manipulation est sans danger aucun : j'ai moi-même utilisé ce moniteur pendant des années sur Amiga, sans connaître le moindre problème !
Olivier, St Egrève.

Mille mercis pour cette bidouille qui dépannera bien Eric. En ce qui concerne la compression, il faut savoir que le Dms est un format de compression de disquettes, au contraire du Lha qui compresse une arborescence de fichiers sur le disque dur. Il se trouve que toutes les contributions que nous recevons sont sur disquettes et que, dans la plupart des cas, il s'agit d'applications prévues pour démarrer toutes seules lors du boot. C'est afin de préserver cette fonctionnalité que nous avons opté pour le Dms.

A CHACUN SON WINDOW MANAGER

Cher Dream,
Depuis peu, j'ai installé *Linux* sur mon pc et je peux dire que ça change des bugs pondus à Redmond ! J'ai donc une petite question : existe-t-il une façon de faire coexister deux *Window managers* sans devoir à chaque fois changer la dernière ligne de mon .xinitrc ?
Patrick

Connaissez-vous le shell et ses capacités infinies en matière de programmation ? Voici un petit script très simple qui permet de choisir un Window manager. Bien sûr, ce script est minimaliste, n'hésitez pas à l'améliorer ! La première chose à faire est de créer un fichier .xinitrc.template qui est votre .xinitrc actuel sans la dernière ligne (la ligne exec window manager). Voici le source du script startwm :

```
$ cat startwm →
# DEBUT DU SCRIPT STARWM →
#!/bin/bash →
echo "Lancement de X-Window" →
echo "" →
cp .xinitrc.template .xinitrc →
select wm in Afterstep "Fvwm" "Fvwm95" →
do →
  case $wm in →
        Afterstep) echo "exec afterstep" >> .xinitrc ; break ;; →
        Fvwm) echo "exec fvwm" >> .xinitrc ; break ;; →
        Fvwm95) echo "exec fvwm95-2" >> .xinitrc ; break ;; →
  esac →
done →
/usr/X11/bin/startx
# FIN DU SCRIPT STARTWM
```

→ *Indique un retour ligne*

Le principe de ce script est simple. Tout d'abord, on crée un nouveau .xinitrc (sans lancement de window manager) à partir de .xinitrc.template. La commande select permet de choisir le window manager en tapant son numéro dans la liste. Suivant la réponse, la ligne de lancement du window manager est ajoutée au .xinitrc et on lance startx, la commande standard pour lancer XWindow depuis le mode console. La morale de l'histoire : on peut pratiquement tout faire avec le shell !

LINDOWS NT ?

J'aimerais savoir comment faire cohabiter *Linux*, *Win NT4.0* et *Win95*, soit l'*OS loader* de NT et *Lilo*.
Thomas.

Autrement dit, vous utilisez windows 95 pour jouer, linux pour travailler mais ... A quoi vous sert windows NT ? Trève de plaisanterie, il n'est pas possible de mettre deux loaders sur les secteurs de boot de votre premier disque dur. En général, les boot managers fournis avec les systèmes commerciaux ne reconnaissent pratiquement que ces systèmes. Cependant, il existe d'autres loaders qui marchent pour la plupart des systèmes mais ce sont encore des produits commerciaux. Il existe deux documentations sur le sujet : Linux+WinNT et Linux+WinNT++ qui sont dans les mini-howtos (sur le cd de dream 41, dans les documentations en anglais). On reste cependant dans le domaine de la bidouille. La solution la plus simple consiste à utiliser une disquette LILO, le chargement est très rapide et cela marche à tous les coups.

Petites annonces

Ventes

Vds A1200 Tower ; Cd Rom HD 540 ; 108835 , 8 Mo , CD + D7 ; 68020 + FPU ; etc... 5 000 Frs à Déb.
Mr. DUVAL, rue A. Camus 59160 Lomme.

Vds HD3 2 Go Ide neuf 1 800 frs. HD1 2 Go Scsi neuf 1 400 Frs, PSX neuve + Puce + 10 jeux 2 500 Frs Ch. Contacts CD. Vds jeux . Tél. : 06 80 52 02 56.

Vds PC Pentium 133, CD-Rom 8x , carte son soundblaster 16, Win 95, imprimante epson 500 color, 16 Mo ; 5 000 Frs Tél. : 03 23 81 25 30.

Vds A1200 / 6Mo /28 Mhz / DD 80 Mo / CD -Rom / Moniteur ... 3 000 Frs + Port Max : 0555 843208 / P150 - 24 Mo - 2, 4 Go / 15 " à débattre ... URGENT......

Vds A1200 + 1230 Copro 4 Mo + DD120 + Imprim. H8510 + écran + Digit. Son DSS8 + VIDI 12 + NB , utils + Jeux + Manettes : 5 000 frs Tél. : 01 45 06 71 63.

AV carte accélératrice DKB cobra 68030 40 Mhz - 4 Mo Ram : 1 000 Frs Tél. : 05 46 49 29 26 le soir

Vends : lecteur 880 Ko - 150 Frs, moniteur 1084 - 600 Frs, DD 3 5 - 600 Frs, DD 2 5 - 200 Frs, barette - 4 Mo - 150 Frs, imprimante Epson.LQ 100 - 600 Frs. Tél. : 05 53 04 59 91.

Vds HD- 635 Mo plein : utils, jeux, images ... 800 Frs + Lecteur D7, DD Ext. 200 Frs + Rom 1.3 : 100 Frs + Souris 100 Frs. Tél. : 02 40 59 68 87.

Vds Lot 650 disk à 650 Frs port en sus, ach. CD Amiga. Tél : 04 77 28 74 10. Demander Frédéric

Vds carte A1230 Turbo GVP + Copro + 4 Mo. Demander Eric au 03 44 73 29 82.

Vds CD-32 + 4 Jeux + S - port (cable permettant de relier la CD32 à l'amiga) livré avec 2 CD-Rom (network2, CD exchange) · 750 Frs. Tél : 03 24 35 15 40.

Vds alimentation pour 500/600/1200 200 Frs. Tél. · 05 61 12 25 27 Thierry. Cherche contact programmeur Blitbasic 2.1.

Vds HD 630 Mo Seagate : 700 Frs (act 96), barette 8 Mo EDO 200 Frs (fév. 97), le tout garantie. Cherche contact ASM/C/AMOS (:->), sur Paris et proche banlieue (93,92,...) dem. Malek après 18h00 au 01 42 43 81 95

Vds A500 de 2 Mo ds emballage d'orig. Avec jeux, utils... (+1084) en excellent état val. 2 300 Frs vendu 1 000 Frs A D Sébastien 02 51 57 52 48

Vds barette 4 Mo + carte acc. 68030 à 28 Mhz + imprimante BV10 N& B. + cherche contact sur A1200 (SR rég. Vendée) Tél : 02 51 57 52 48 soir.

Vds amiga 1200 + écran 1085 S + Nbx jeux 1500 Frs. 04 78 26 19 77.

Vds DD 1,6 Go 80 % pleins de jeux et utils 1 700 Frs aussi Jeux. Contactez Alfred 01 30 38 85 89 3 rue Maçons de Lumière 95800 Cergy.

Vds disquettes vierges 1 frs, filtre écran 50 Frs boîte de rangement 100 D7 3'1/2, 25 Frs. Tél./ Fax.02 35 69 50 66

Vds A1200 + DD60 Mo + 6 Mo + 100 disks + originaux 2 500 Frs à déb. Interface DD PCMCIA 200 Frs /Modem 14400 bds 700 Frs / Interface MIDI + utils 100 Frs. Tél : 03 83 48 35 18 Dép. 54

Vds 8 jeux 500/1200 à 50 Frs, 5 CD à 30 Frs, ASIMCDFS 3.6 75 Frs, CDBOOT 75 Frs ou 600 Frs le tout, David 02 35 68 03 06. De 19 h à 21h

A1200 : 1 000 Frs Mon. 1942 : 1 200 Frs/ 8liz40scsi +8 Mo + Alim 200 W : 2 200 Frs / HD IDE 40 Mo : 150 Frs / HD SCSI 210 Mo : 300 Frs / Boitier SCSI + cable : 300 Frs / eps 2 Mo 350 Frs / 03 85 46 52 28

Vds A500 + ext 512, Horloge, jeux, logiciels, souris, Joystick, docs prix : 650 Frs Tél. 01 48 09 10 48.

Vds Apollo 1230 Turbo + 4 Mo + QCSI 600 Frs Stéphane, Tél : 02 51 56 75 21. Après 19h00.

Vds 2 barettes 4 Mo EDO 100 Frs l'unité + jeux originaux. Tél. 04 78 94 39 65. Demander Giao.

Vds Amiga 1200 + Blizzard IV 68030 + 8 Mo + 2 manettes IR + 260 D7 + Doc Dpaint IV/ Wordworth etc / 3 500 Frs Tél. · 05 45 38 42 49.

Vds Tower A1200 + 68060 + 16 Mo + HD 2 0 Go + CD X 4 + Lecteur 1 44 Mo + multi IDE + 1083S + Canon BJC 210 le tout 8 000 Frs Tél. : 02 41 32 23 30.

Vds A2000 8 rev. 6.2 WB 3.1 2 lecteurs int. Joy + souris 560 DPI 1 200 Frs, 100 jeux Amiga 500 avec manuels 1 000 Frs Tél. 04 94 95 69 42.

Vds ext Mem. A1200 peuplée avec horloge + 4 Mo SIMM 32 Bits + Copro 68882 PLCC 33Mhz prix 600 Frs à débattre. Tél. : 03 89 76 41 75. Dép 68

Vds A1200 DD840 Mo, moniteur alim 250 W CD utils + jeux imp. PANASONIC. KXP1126 Docs 4 500 frs à débattre. Tél. : 04 94 89 34 22.

Vds A2000, 3 Mo + cart A2320, rech : A4040, cart Zorro 2+ SCSI + lect. Hd A1200, copro 68882 plcc,rech contact A1200 Tél : 02 47 96 68 63 (Jimmy).

Vds Disquettes vierges 3'1/2 1,50 Frs pièce filtre nylon 50 Frs Recherche CD Rom pour Amiga Alexis au 02 35 69 50 66.

Vds A1200 + Pad CD 32 + Jeux + Docs : 1 200 Frs DD 120 Mo : 350 Frs écran + filtre : 500 Frs Tbe A500 3Mo + jeux 800 Frs. Tél. : 02 35 87 86 54.

Vds A1200 + DD 80 Mo + écran 1083S + Jeux + magazine dream + Joystick = 2 000 Frs. Tél. : 04 93 31 00 95.

Achats

Achète jeux originaux de Cannon Fodder II et Chaos engine II. Tél. : 04 75 90 29 63 après 20h00.

Recherche jeux CD32 : Tower assault, Super stardust, Microcosm, Prey, + ch. Contact sur A1200 faire offre au 02 51 57 52 48

Ach Jeux/ utils sur Amiga envoyer liste à Dufour Sandrine 3 place Charles de Gaulle 48000 Mende.

Tarif des PA

	Abonné Dream	Non abonné Dream
[illegible]	0F	20F
[illegible] magazine PC Team	(+15F)	+15F)
[illegible]	(+10F)	+20F)
Total		

Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 16, rue de La Fontaine au Roi, 75011 Paris. La vente ou l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce. -

Rubriques : ❑ *achats* ❑ *ventes* ❑ *contacts* - ***Système :*** ❑ *Amiga* ❑ *Linux* ❑ *autre*

Contacts

Cherche contact sur 500 et 1 200 réponses assurées écrire à Vialatte Pascal 12 avenue de foix 09100 Pamiers

Cherche contact A600/A500 envoyer liste à Blondel Dany , 3 voie Henri Dunant 59760 Grande-Synthe + Cherche Ext. 1 Mo A600.

Ch Contacts 1200 et 4000 France et Francophonie Bernard Tél. : 03 23 98 43 21.

Cherche contact PC/ Linux sur Région Lyon : Tél. : 04 72 02 79 44 (Rép.) Bruno, 9 rue Arago 69330 Meyzieu.

Amigaïste isolé ch. Contacts A1200 pour éch., prog, discuter, écrire à Wysocki Laurent 6 Place Chevalier 02190 Guignicourt.

Cherche personnes pouvant digitaliser des photos sur amiga 1200. Région 42 ou 69, Grimaldi Pierre, Lieu-dit Milissieux, 42800 Saint-Joseph.

Les mois se suivent et se ressemblent ! Il faut croire que le rachat de l'Amiga par Gateway 2000 a donné des ailes aux développeurs et aux éditeurs qui reprennent confiance en l'avenir de la machine. Une autre tendance se confirme : le retour des jeux d'aventure ! Plus beaux et plus intéressants, ils reviennent en force pour notre plus grand plaisir. Toute l'actualité des jeux Amiga en large et en travers.

A venir

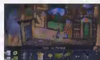
Revoilà *Genetic species*, que nous vous avons présenté le mois dernier, avec de nouvelles images et, la chose est de moins en moins courante, une démo pour vous permettre de vous faire une idée sur le Cd du mois. Pour l'essayer, il vous suffira de décompresser le fichier aagenesp.lha. Quelques précisions supplémentaires au sujet des spécifications techniques pour continuer de vous faire baver : Amiga 020+, AGA, et minimum 8 Mo de Ram. *Genetic species*, nous promet-on, devrait tirer parti de tout ce que vous pouvez lui donner en terme de matériel ! Une date de sortie a également été avancée : octobre. Espérons que Vulcan tiendra les délais !

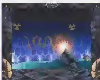
• Les jeux d'aventure sont de retour, comme nous l'expliquons dans cet édito. Preuve en est *Gilbert Goodmate*, de Prelusion. Le véritable titre devrait en fait être *Gilbert Goodmate et le champignon de Phungoria*. L'histoire commence lorsqu'un champignon dangereux est soustrait à la garde de votre grand-père. La peine de mort prononcée contre lui vous donne le courage nécessaire à affronter les dangers qui vous menaceront au cours de cette aventure dont le but est évidemment de retrouver le champignon. Délectez-vous de ces superbes images !

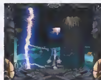
• Autre jeu d'aventure en préparation, *In shadow of time*, de Shadows elks (un groupe de développeurs suédois), devrait faire son apparition d'ici à Noël. Nos camarades suédois n'en sont pas à leur coup d'essai, mais leurs autres logiciels n'ont jamais dépassé leurs frontières, et n'ont connu là-bas qu'un succès d'estime. A en croire les graphismes, *In shadow of time* devrait pour sa part être capable de devenir une nouvel-



Gilbert Goodmote.


Où est mon champignon ?






Genetic species.


In shodow of time.



In shadow of time.

le référence dans le genre !

• Dans un tout autre genre, mais particulièrement apprécié à la rédaction, Vulcan nous prépare *Pinball brain damage*, qui proposera deux tables en haute

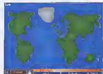


Pinball brain damage.

résolution et en 3D. Gageons que la jouabilité sera au rendez-vous.

• En ce qui concerne les amateurs de stratégie, *Fubar* de Q-group devrait être... disons un mélange de *Nord et sud*, de *Risk* et de *Civilization*. L'objectif, s'emparer du monde et dégager vos adversaires de façon sanglante. C'est pas un jeu pour minettes ça, madame ! Normalement prévu pour deux joueurs, la version finale devrait permettre de jouer à 4 sur internet.

•Enfin, le produit le plus novateur que nous attendions s'appelle *Golem*, et est développé par un groupe italien répondant au nom de Underground software. Il s'agit encore d'un jeu d'aventure, mais très orienté action, et assez proche d'un film. En fait, *Golem* le jeu n'est qu'un moyen de faire connaître



Fubar.

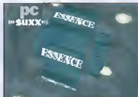
leur moteur de décompression d'animations et de lecture XFL96. Ce dernier est, paraît-il, capable d'afficher des animations en 320x200x256 couleurs plus rapidement que des fichiers *Avi*, *Mpeg* ou *Quicktime* sur un *1200*. Renouveau des jeux et renouveau des technologies semblent désormais aller de paire !



Golem.

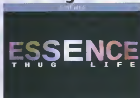
Les démos de l'été

Sous ce soleil de plomb, offrez donc un rafraîchissement mérité à votre Amiga : donnez-lui des démos ! Et pour vous, qui avez travaillé toute l'année, offrez-vous des vacances bien méritées en visitant, par exemple, les démos-partys que nous vous proposons dans l'Agenda...

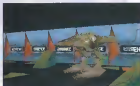


Du concentré d'énergie.

Thug Life

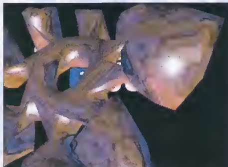


Code : Jamie
Musique : Morvin
Graphisme : Norm, Momo et Horus

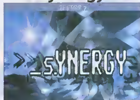

Prêt ? Portez !

Suite et fin de la Symposium 97, voici la démo qui est arrivée à la troisième place. On reconnaît bien là notre petite équipe française, ex-Skarla. La 3D est comme toujours à l'honneur, avec des scènes complètes et des gros objets complexes. On y trouve également quelques effets bitmaps, comme des tunnels, le tout baignant dans des palettes colorées. Il manque tout de même une certaine coordination entre tous ces effets. Les démos d'Essence se suivent et se ressemblent. Une version fonctionnant correctement avec les cartes 040 et 060 devrait être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes.

Démo AGA, disque dur (3,5 Mo) et mémoire Fast obligatoires.


C'est une fleur ?

Synergy



Code : NoName
Musique : CDK et Morc
Graphisme : JCS

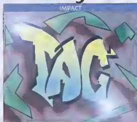
Cette démo-ci nous vient d'Allemagne, de la Siliconvention plus précisément, une démo-party qui s'est tenue fin mars à Brême. C'est une démo très agréable, mais attention car certaines parties ne sont que de pures animations précalculées. Autrement, vous y découvrirez des belles déformations d'images sur des surfaces diverses, ainsi qu'un bump avec un très beau rendu. Une belle production tout de même, mais un peu courte.

Démo AGA, disque dur (2,5 Mo) et 6 Mo de mémoire Fast obligatoires.

make more dEMOS!

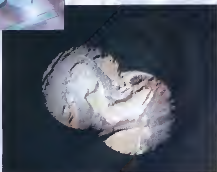

Et on peut se voir dedons !

Tag



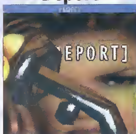
Code : -
Musique : -
Graphisme : -

C'est de plus en plus rare, mais cette démo contient un bon nombre de graphisme, et ceci est fort appréciable. La musique, plutôt funky, entraine avec elle une petite dizaine d'effets particulièrement bien réalisés, et qui sortent un peu de l'ordinaire pour certains : un double Bump, un spot qui éclaire une image, un torus dont les faces sont transparentes, un cube en Motion-Blur, puis sa réflexion sur une bouteille, des particules magnétiques en Shade... Une bien belle production.
Démo AGA, en un fichier exécutable (3,7 Mo), mémoire Fast obligatoire.



Ceci est une porticule.

Deport



Code : Zig
Musique : Revisq
Graphisme : Fame et Zig

Floppy est un sympathique groupe polonnais très productif, mais leurs productions ne sont jamais d'un niveau excellent. C'est encore le cas ici avec "Deport" : Il y a bien quelques effets qui tiennent la route, comme une scène en 3D mappée, un objet en Phong, un effet de double tunnel, mais rien en fait qui puisse nous faire briller les yeux d'admiration. Peut-être devraient-ils plus se concentrer sur leurs projets, et réaliser quelques chose de plus abouti.
Démo AGA, disque dur (2,5 Mo) et mémoire Fast obligatoires.



Tiens, une faute : ça s'écrit "femme"...

agenda

◆ **Kindergarten 97 :**
du 3 au 6 juillet, à Oslo, en Norvège.
Renseignements par Email à :
darkness imphobia@interweb.be

◆ **Rage 97 :**
du 4 au 6 juillet prochain, à Budapest en Hongrie, la deuxième édition de cette partie hongroise. Compétitions prévues pour Amiga, PC et C64
Renseignements auprès du groupe Enlightenment par Email à :
word@automex.com

◆ **SCC :**
du 4 au 6 juillet également à Koping en Suède. Une démo-party organisée par les groupes Fairlight, Obscene et Stop. Compétitions prévues pour Amiga, PC et C64
Renseignements par Email à :
scc_org@hotmail.com

◆ **Wired 97 :**
du 18 au 20 juillet, à Wasmes en Belgique (tout près de Mons). Là aussi, des compétitions sont prévues pour PC, Amiga et C64. Renseignements par Email à : darkness imphobia@interweb.be

◆ **Euskal 5 :**
du 25 au 27 juillet, à Andoain, en Espagne

Soccer Goes Crazy par Industrial Brothers

Ce n'est pas à proprement parler une démo, mais plutôt une suite d'animations en 2D. Originellement, elles faisaient même partie d'une Wild Démo qui avait été présentée à The Party 5, et cette partie est maintenant disponible sur Aminet. Le contexte est un match de football, comme vous l'aurez compris de par le titre.
Un match plutôt mouvementé, ou tout et n'importe quoi (surtout n'importe quoi) peut arriver... Certes, la réalisation n'a rien à voir avec un bon Disney, mais la caricature est vraiment à hurler de rire ! A voir au moins une fois dans sa vie, si on ne veut pas mourir idiot...

X-scavenger

par David Ashley

L'un des tout premiers jeux de réflexion-action fait son come-back dans le monde du jeu vidéo grâce à Linux et à David Ashley. A consommer sans modération !

X-scavenger, c'est le petit nom de Lode runner sous *Linux*. Rappelons que ce grand classique du jeu vidéo fait parti de ce que l'on appelle communément un jeu de réflexion-action. Pour être plus clair, dans *X-scavenger*, vous contrôlez un petit personnage vu de profil qui cherche à s'emparer de tous les "diamants" d'un niveau. Une fois tous les diamants en sa possession, notre valeureux héros voit une échelle apparaître qu'il doit rejoindre pour accéder au niveau suivant.



Certains niveaux sont diaboliques.

Tout comme Lode runner

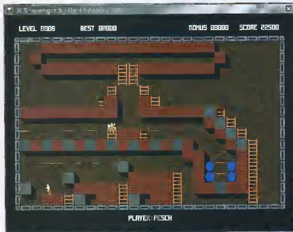
La première difficulté du jeu réside dans la configuration des niveaux. Il n'est pas rare en effet que certains diamants ne soient accessibles que d'une seule et unique façon. Il faut donc prendre le temps d'étudier le terrain avant de foncer tête baissée. C'est ce qu'on appelle un jeu de réflexion... L'autre difficulté, majeure pour la plupart d'entre nous dont l'esprit logique ne devrait pas avoir trop affaire avec la majorité des niveaux, réside dans la présence d'enquiquineurs. Ces derniers vous ressemblent presque comme des frères (de couleur différente, c'est du racisme ?), et n'ont de cesse de venir droit sur vous, assez bêtement il faut le dire. Ils sont tellement bêtes qu'ils tombent la tête la première dans tous les pièges que vous pouvez creuser en chemin. Parfois même, il leur arrive de s'y retrouver enterrés ! Ils sont donc idiots, mais nombreux et, forcément, ils gagnent souvent... Pire encore, ces coyotes n'hésitent pas à prendre des diamants en vous poursuivant, et ne les abandonnent que lorsqu'ils tombent dans vos pièges. Autrement dit, ils arrivent sans même le vouloir à gâcher (et parfois à faciliter) la réalisation de vos plus beaux plans !



Mais où sont les ascenceurs ?

En plus dur et en plus complet

Globalement, et parce que les niveaux sont particulièrement bien réalisés, *X-scavenger* est plus difficile (et donc plus passionnant) que son ancêtre. Certains sont même tellement difficiles que les meilleurs d'entre nous s'y sont cassés le nez.. Et ce n'est pas tout, car vous disposez, comme d'habitude sur *Linux*, des sources du programmes, afin de l'améliorer. Mieux encore, le développeur a eu la gentillesse et l'intelligence de nous mâcher le travail en ajoutant un éditeur de graphiques et un éditeur de niveaux. L'éditeur de niveaux a été particulièrement bien pensé, et vous devrez être capable de faire vos propres niveaux en un tournemain. L'éditeur de graphiques est également exceptionnel, et vous permet pratiquement toutes les fantaisies sans difficultés. Vous pouvez ainsi aisément changer le fond d'écran, créer le vôtre, mais aussi (et surtout), retravailler tous les éléments du jeu, tant au niveau des couleurs que de la forme elle-même, et au pixel près !

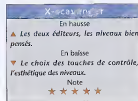


Fred Pesch au niveau 6 : un véritable exploit !

Ultra-indispensable

C'est sûr, à le voir comme ça en quatre couleurs à l'écran, *X-scavenger* ne donne pas vraiment envie. Et pourtant, sans proposer grand chose de novateur, la qualité des niveaux (hormis leur esthétique) est exemplaire, et les deux éditeurs fournis suffisent à rendre *X-scavenger* indispensable à tous les linuxiens. Les plus anciens d'entre vous y joueront même très certainement avec un léger pincement au cœur. Une touche de nostalgie n'est jamais pour déplaire.

Gem



X-scavenger

En hausse

▲ *Les deux éditeurs, les niveaux bien pensés.*

En baisse

▼ *Le choix des touches de contrôle, l'esthétique des niveaux.*

Note

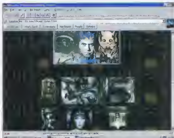
★★★★★

Hidden truth

Sadeness software

L'encyclopédie des ovnis, du paranormal et des monstres existe. Dreom l'a rencontrée pour vous...

Vous cherchez à en savoir plus sur les ovnis, les *X-files*, les boules de cristal, les tueurs en série, les appareils top secret, le watergate et ses cousins ? Ou encore, plus simplement, vous souhaitez apprendre à faire une bombe nucléaire ?



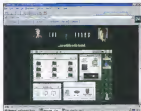
Des illustrations de Giger.

Alors n'hésitez pas à vous procurer Hidden truth ! Ce CD est en fait une compilation organisée de nombreuses, très nombreuses pages html (internet) sur ce type de sujets hauts en couleurs. On y trouve six rubriques (science-fiction, curiosités humaines, ovnis, espace, secrets gouvernementaux, paranormal), elles-mêmes découpées en plusieurs sous-rubriques, et ainsi de suite.

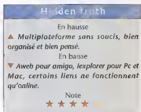
Comme sur le web

L'intérêt des liens est, objectivement, assez aléatoire, mais on tombe parfois sur de véritables merveilles, comme cette galerie d'oeuvres signées Giger, une bédé *X-files* ou encore une compilation de plusieurs centaines de photos d'ovnis. Malheureusement, certains des liens croisés (liens qui font appel à d'autres pages web) ne fonctionnent que si vous êtes "online". L'avantage, par contre, c'est que, comme il s'agit d'une compilation de pages web, vous pouvez utiliser ce cd-rom sur n'importe quel type d'ordinateurs, du moment que vous disposez pour ce dernier d'un browser web. Notez également que certains sont fournis en version shareware : Aweb pour Amiga, Iexplorer pour Pc et Mac. Une compilation qui devrait ravir ceux d'entre vous qui aiment le surnaturel, le paranormal et tout ce qui va autour. Surtout s'ils n'ont pas d'accès internet !

Gem



Tous sur X-Files.



Hidden truth

En hausse

▲ ***Multiploteforme sans soucis, bien organisé et bien pensé.***

En baisse

▼ ***Aweb pour amiga, Iexplorer pour Pc et Mac, certains liens ne fonctionnent qu'online.***

Note

★★★★

Old timer

Max design

Vous voulez de la gestion ? Vous voulez de la stratégie ? Vous voulez un peu d'orcode ? L'allemand ne vous fait pas peur ? Alors essayez-vous à Oldtimer !

Nos camarades allemands de Max design soutiennent l'Amiga depuis longtemps. Pour continuer de proposer des jeux à moindre coût, les voilà qui nous ressortent un jeu pour A500 datant de 1994. *Old timer* a évidemment été remis au goût du jour, en version Aga et sur Cd-rom, mais le manuel et le jeu restent pour leur part dans la langue originale. Malheureusement...

Gestion à l'allemande

Dans *Old timer*, vous retournez un siècle en arrière, et vous retrouvez à la tête d'une petite société qui se lance dans la fabrication du véhicule qui allait révolutionner le monde : l'automobile. Débutant avec un peu d'argent et beaucoup de bonne volonté, il vous faudra être polyvalent et excellent gestionnaire. Après avoir construit différents bâtiments (atelier d'assemblage, centre de recherche, entrepôts...), il faudra acheter des pièces, développer de nouveaux moteurs, châssis et carrosseries, mettre au point des prototypes, les tester, et enfin les vendre. Globalement cependant, ces modules n'interagissent pas véritablement entre eux, et ne font que se suivre de façon linéaire.



Quel beau chassis !

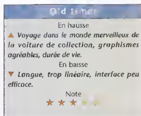
Ainsi, vous commencez par développer des pièces ou en acheter, vous assemblez ensuite un prototype, vous le testez, et enfin, vous le commercialisez... Un peu rudimentaire, d'autant que la concurrence n'est pas spécialement active.

Voyage au pays des autos

Au final donc, *Old timer* est un jeu de gestion loin d'être désagréable et permettra à la plupart d'apprendre nombre de choses sur l'automobile et son évolution. Mais à cause d'une interface un peu lourde, et parce qu'il manque de "piquant", ce sont principalement les amateurs de voitures anciennes qui se feront plaisir. Les autres risquant de se lasser assez rapidement.

Remerciements à Phoenix DP

Gem



Old timer

En hausse

▲ ***Voyage dans le monde merveilleux de la voiture de collection, graphismes agréables, durée de vie.***

En baisse

▼ ***Longue, trop linéaire, interface peu efficace.***

Note

★★★

Apple, culte d'une personnalité

Nous inaugurons ce mois-ci une nouvelle rubrique, l'histoire de la micro. A tout seigneur, tout honneur, Apple est le premier à honorer ces quelques colonnes.



Un collector : le premier logo Apple.

"*On a carte blanche pour programmer ce jeu. Mais si on arrive à le faire avec moins de 50 circuits imprimés, Atari nous offre une prime pour chaque circuit économisé*". Tout en parlant Steve était intimement convaincu que Woz était le seul homme à pouvoir relever ce genre de défi. Woz réfléchissait. Son travail de programmeur chez Hewlett Packard lui prenait beaucoup de temps, mais le marché que lui proposait Steve était amusant et probablement lucratif. "*Je prends*" avait simplement répondu Woz. Il scellait ainsi l'une des plus brillantes associations du siècle combinant la force de persuasion de Steven Jobs au génie électronique de Steven Wozniak.

Un an plus tard, en 1976, Steve tombe en extase devant une des innombrables inventions de Woz : une carte reliée à un écran et munie d'un clavier permettant de taper des programmes. Sans plus attendre, il propose à Woz de se lancer dans la commercialisation de cette carte. L'entreprise n'a rien de sérieux, Jobs a 20 ans et Wozniak à peine quatre de plus et aucun d'eux ne dispose des fonds et des connaissances en gestion nécessaires.

Les deux garçons finissent par tomber d'accord sur le nom d'Apple Computer. Contrairement à la légende qui veut que Steve, fatigué de ne trouver aucun nom, ait crié en regardant le verger de son père "*si dans vingt minutes nous n'avons pas trouvé, nous l'appelons Pomme*", le choix du nom est beaucoup plus réfléchi : "Apple" leur paraît sérieux et sans provocation inutile, il a l'avantage d'arriver avant Atari sur l'annuaire téléphonique et personne au monde ne déteste les pommes !

l'Apple I

Sans se le formuler clairement, Jobs et Wozniak vont imaginer une stratégie parfaite pour la vente de leur produit. Leur première préoccupation est liée à la cible de leur nouveau concept. En dehors des conversations d'étudiants fanatiques à la Homestead High School et au Hombrew Computer Club, le mot "micro-informatique" n'évoque rien au grand public. L'*Apple I*, pour viser la plus large partie de la population, sera distribué, à la différence de tous les autres produits du marché disponibles, uniquement en pièces détachées, entièrement monté avec huit kilo-octets de mémoire et le langage basic sur une cassette.

Vient ensuite le prix de la machine. Cette année-là, les processeurs 8 bits comme le Motorola et l'Intel coûtent plus de 200 dollars. Le MOS Tech 6502, clone du Motorola vendu 25 dollars, leur semble être une alternative séduisante. Steve, dont l'éloquence fait des ravages, se débrouille également pour avoir les composants à des prix encore plus favorables que ceux accordés au géant Hewlett Packard. Le génie de Woz dans la conception de cartes peu gourmandes en composants fait le reste.

Pour la distribution de ses machines, Steve conclu un accord avec Paul Terrell, le dynamique gérant de "The Byte Shop", l'une des premières boutiques de micro-informatique d'El Camino Real. Par la suite, le succès du magasin obligera Steve à sous-traiter la production de ses ordinateurs, jusque là assemblés chez lui par ses amis et sa famille payés un dollar l'unité.

En route vers la gloire

La communication d'Apple jusqu'à la fin de 1976 est pratiquement inexistante. L'imminence de la Foire de l'ordinateur de la Côte Ouest, pousse Steve à se préoccuper de son image. N'ayant aucune notion en marketing, Steve jete son dévolu sur l'agence Mc Kenna. Habituée à travailler avec des valeurs sures, l'agence refuse dans un premier temps de conclure un quelconque accord avec cette société inconnue et endettée dont les managers ont plus l'air d'adolescents hippies que d'hommes d'affaires. Là encore, la persévérance de Steve porte ses fruits puisque l'agence accepte finalement de dessiner le fameux logo de la pomme multicolore à moitié entamée, une variante du jeu de mot "bite", mordre et "byte", octet.

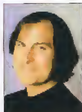
A cette date, la société a vendu 150 appareils et Woz développe déjà un *Apple II* sur lequel il exerce son talent de visionnaire : la machine doit pouvoir être utilisée par tout le monde, elle doit être "conviviale". Le mot est lancé.

Avec l'arrivée de Mike Markkula, homme de management, au sein d'Apple Computer, l'effort marketing est incontestable : l'*Apple II* devient puissant et, chose jusque là superflue pour un informaticien, beau et pratique.

Alors que la plupart des ordinateurs clas-



Steve Jobs aujourd'hui.



Steve Jobs, avant son départ d'Apple.

siques en sont toujours au noir et blanc, l'*Apple II* autorise l'affichage en couleurs et dispose d'emplacements réservés à des cartes d'extension. Il est livré avec un boîtier en PVC au design profilé, cachant une carte dont les composants et les fils forment un ensemble harmonieux. La machine intègre tous les outils nécessaires à une mise en route instantanée : un clavier, une interface pour brancher un téléviseur, une prise pour relier un magnétophone, une alimentation électrique et le langage basic en mémoire.

Dans la foulée l'agence Mc Kenna conseille à Steve, Woz et Mike de passer leur première publicité dans un magazine grand public traitant d'autre chose que d'informatique : le trio inaugure donc la grande saga publicitaire d'Apple par une annonce dans... *Playboy* ! Cette offensive publicitaire, ajoutée à la présence remarquée d'Apple à la foire de l'ordinateur de la Côte Ouest, met Steve en extase : fin avril 1977, la compagnie a reçu 300 commandes pour l'*Apple II*, soit deux fois plus que le total des ventes pour l'*Apple I*.

Il faut reconnaître que Steve affine sa politique commerciale : Apple accorde un an de garantie à ses clients alors que la norme pour les appareils électroniques est de 90 jours. Les propriétaires des machines Apple originales peuvent acquérir un kit de remise à niveau. Les logiciels et les périphériques pour la machine se multiplient. Apple ne cesse en effet d'encourager la création d'applications dans le domaine du traitement de textes, des télécommunications, de la gestion des données, des calculs et des simulations (comprenez le jeu !). Cela donnera naissance à une fonction à part entière au sein d'Apple, celle de "Software Evangelist", personne chargée de contacter tous ceux susceptibles d'écrire des programmes, de leur offrir des ordinateurs et des contrats. Cette politique portera ses fruits puisqu'à la fin de son règne, l'*Apple II* comptera à son actif plus de 20000 logiciels.

Avec le temps, Apple Corporation prend de plus en plus d'importance. Les locaux déménagent du garage des parents Jobs pour les bureaux de Cupertino. Steve commence à engager des gens grâce à des annonces dont l'impact a sans doute autant d'importance que la publicité des produits : "*si vous êtes plus agés que Steve Jobs et plus diplômé que Steve Wozniak, vous nous intéressez*". En 1979, l'entreprise compte 250 salariés. A l'image d'une culture d'entreprise extraordinairement décontractée (fêtes en quantité, pas de tenue particulière, activités multiples pour les employés), les questions de Steve lors des entretiens de recrutement sont atypiques : "*vous-shootez vous régulièrement au LSD ?*", "*quand avez-vous perdu votre virginité ?*" ou encore "*aimez vous la pizza à l'ananas ?*".

La première erreur

Steve est conscient que la croissance foudroyante de sa marque est liée à son potentiel d'innovation. Il lance donc le développement de l'*Apple III*. Pour une fois, le souci d'économie de composants propre aux ordinateurs de Woz va être fatale : les connecteurs de la carte ne sont pas faits en or et, à l'usage, la carte de la machine s'oxyde rapidement créant des interférences. Malgré un lancement très médiatique dans le parc de Disneyland, l'*Apple III* ne fonctionnera jamais et sera boudé par les utilisateurs qui préféreront des versions avancées de l'*Apple II*.

L'heure est venue de passer à la génération suivante. Mais l'épopée du Macintosh sera autrement plus terrible.

Wim Sical.

LES ANCIENS NUMÉROS

20F + PORT

• Dream n°1
Dossier : la CD-32
Reportage : l'ECTS de Londres
Disquette : DSS 1, version complète

• Dream n°2
Dossier : les jeux de Noël
Reportage : comparatif numériseurs
Disquette : Amos Turbo

• Dream n°3
Dossier : les imprimantes
Reportage : le Supergames Show
Disquette : Cinemorph, version complète

• Dream n°4
Dossier : les virus
Reportage : le Winter CES de Las Vegas
Disquette : Quickwrite, version complète

• Dream n°5
Dossier : sex'n'Amiga
Labo : Blitz basic 2, Mediapoint...
Disquette : Skidmarks démo

• Dream n°6
Dossier : le salon Imagina 94
Labo : ADPro 2.5, Quarterback...
Disquette : Personal paint 4, version complète

• Dream n°7
Dossier : le piratage
Labo : Scenery Animator, Vidi 24, le PAR...
Disquette : Canon studio, version complète

• Dream n°8
Dossier : les simulateurs
Labo : Overdrive CD, Caligari, Directory Opus...
Disquette : Personal font maker, version light

• Dream n°9
Dossier : l'Amiga en vacances
Labo : Imagine 3.0, Emplant
Disquette : Abank

• Dream n°10
Dossier : les mangas et l'Amiga
Labo : carte M-Tec, Can Do...
Disquette : une sélection de DP

• Dream n°11
Dossier : l'avenir de l'Amiga
Labo : Lightwave, Dice, Videostage...
Disquette : Painter 3D, version complète

• Dream n°12
Dossier : la création d'un jeu
Labo : DSS 3.0, DirWork, Brilliance 2...
Disquette : Desktop Magic

• Dream n°13
Dossier : l'Amiga à la télé
Labo : PageStream, Panorama
Disquette : Virus Checker 6.41

• Dream n°14
Dossier : l'Amiga et les graphismes
Reportage : Le World of Amiga
Disquette : Real time sound processor II lite

• Dream n°15
Dossier : le rachat de l'Amiga
Labo : Photogenics...
Disquette : Skidmarks II, la démo

• Dream n°16
Dossier : les clones Amiga arrivent
Reportage : l'Amiga s'impose à Imagina
Disquette : Photogenics, la démo

• Dream n°17
Dossier : la Doom-mania arrive sur Amiga
Labo : GoldEd 2.1.1, Easy calc, Studio professional 2...
Disquette : DSS 3, version complète

• Dream n°18
Dossier : l'ECTS de Londres
Labo : DPaint V, Scala MM400, Sherlock, Diavolo, Power CD...
Disquette : Brutal, la démo

• Dream n°19
Dossier : les dessous du rachat par Escom
Reportage : l'Amiga à L'E3 de Los Angeles
Disquette : OctaMed Pro 5.04, version complète

• Dream n°20
Dossier : l'Amiga et Internet
Labo : Photogenics 1.2, Kit tower 1200, Digita organiser...
Disquette : Obsession flipper, la démo

• Dream n°21
Dossier : transformez votre Amiga en Pc, Mac...
Labo : OctaMed 6, AsimCDFS, Fax on ...
Disquette : Flight of the Amazon Queen, la démo

• Dream n°22
Dossier : l'avenir ludique de l'Amiga
Labo : CD Write, lecteur Zip...
Disquette : Vroom multiplayer, version complète

• Dream n°23
Dossier : optimisez votre Workbench !
Reportage : l'Amiga aux commandes du virtuel
Disquette : Coala, la démo

• Dream n°24
Dossier : choisir un lecteur CD-Rom pour Amiga
Labo : Devpac 3.5, carte Piccolo, Action Replay 1200...
Disquette : Boston bomb club, version complète

• Dream n°25
Dossier : l'Amiga expo fait un carton
Labo : Directory Opus 5.0
Disquette : Virus checker 8.03

• Dream n°26
Dossier : les ordinateurs

bootik

exotiques
Labo : ImagineVision, Blitz basic 2.1, Arts et frontières...
Disquette : Zeewolf 2, la démo

• Dream n°27
Dossier : le guide du programmeur
Labo : la carte 6B060 Blizzard 1260T
Disquette : Gloom Deluxe, la démo

• Dream n°28
Dossier : les extension du Pc au service de l'Amiga
Labo : Tower TBD, SX32, TurboCalc 3.5, @-Net...
Disquette : TurboPrint professional 4.1, version light

• Dream n°29
Dossier : Viscorp rachète l'Amiga
Labo : DeltaTower, DiskSalv 4...
Disquette : MandelTour AGA, version complète

• Dream n°30
Dossier : toutes les clés pour éviter la galère
Labo : Wordworth 5, World Atlas, encyclopédie Adfi...
Disquette : Blitzbank 2.1

• Dream n°31
Dossier : le quizz de l'été
Labo : Image FX 2 a, Artpad 2, Vid 24, Kit internet...
Disquette : une sélection de DP

• Dream n°32
Dossier · quel fournisseur Internet choisir ?
Labo : Turbo print v 4.1...
Disquette : Poweroïds

• Dream n°33
Dossier : le multimédia et l'Amiga
Labo : la carte Cyberstorm 060
Disquette : une sélection de DP

• Dream n°34
Dossier : la communauté Amiga à la rescousse
Labo : OctaMED, Soundstudio, Imagine 5.0...
Disquette : Alien Breed 3D 2, la démo

• Dream n°35
Jeu : Capital punishment
Labo : iBrowse, InterOffice, MaxDOS
Disquette : une sélection de DP

• Dream n°36
Dossier : pourquoi investir sur Amiga
Labo : 2 modems 33600bps, X-DVE, SMD-100...
Disquette : une sélection de DP

• Dream n°37
Dossier : gagnez de l'argent avec votre Amiga
Reportage : l'histoire de l'informatique à Londres
Disquette : Magic Menu 2.15

• Dream n°38
Amigazone : Typesmith, Wordworth
Linuxzone : Lincity, Xquad, Lyx
Disquette Amiga : Doopsi, Monopoly...

• Dream n°39
Amigazone : les browsers Web, Shapeshifter...
Linuxzone : Xwindow, The gimp, Mesa OpenGL, Xclamation...
Disquette Amiga : Gestion 2000 (démo) et FirePower

• Dream n°40
Amigazone : Blobz, Cybervision 64 3D, Airmail
Linux : les distributions, Maelstrom, DDD, CDE...
Disquette Amiga : Amigameboy, WebDesign, VirusZ-II...

• Dream 41
Dossier : tous les formats non compatibles Pc
Tests Amiga : Burnit, GoldEd...
Manuel d'installation Linux sur Pc, Amiga et Atari
CD : la distribution Redhat 4.1 et Watchtower

BON DE COMMANDE

DREAM n°42

Coupon à renvoyer à Posse Press
Dream's bootik - 16, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville : ....
Téléphone : ....
Machine/Système : ....

Articles choisis		Prix
Port A : gratuit (France, étranger et Dom-Tom) **Port B : 16 francs (France), 20 francs (étranger et Dom-Tom)** **Port C : 21 francs (France), 35 francs (étranger et Dom-Tom)** *Si plusieurs produits sont commandes avec des ports différents, ne compter que le port le plus cher*		+ port
	Total	

Je regle par :
❑ chèque à l'ordre de Posse Press ❑ mandat ❑ carte bancaire n° ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ expire le ⎵⎵⎵⎵
Date et signature obligatoires :

A.D.F.I. Application

La Force Créatrice en Action · Conseils, Qualité et Services

Port 36 h sans matériel = 40 F
Port 36 h avec matériel = 70 F
Assurance 0 à 6000 F= +30 F
Virement postal = +20 F
Étranger (En Europe) = +15 F
Eurochèque = +15 F
Chèque étranger = +60 F

ÉDITIONS A.D.F.I., 47 avenue de la libération, F-63000 Clermont Ferrand.

Téléphone 04 73 34 34 34

Traitement prioritaire +20F :
1- Téléphonez à nos opérateurs
2- Utilisez votre carte bancaire
3- Attendez notre rappel
4- C'est fait.
Votre commande est validée

PageStream 3.2a VF	~~2490 F~~ 1690 F
Gabarits A.D.F.I. VF	240 F
Scripts A.D.F.I. VF	240 F
Effets de Gary VF	290 F
Textures A.D.F.I.	240 F
Drapeaux du monde	340 F
Filtre WordWorth VF	230 F
Extension Border (en 2 volumes) VF	600 F
Extension TextFX 2 VF	490 F
Moteur TrueType VF	290 F
Festivités A.D.F.I. VF	240 F
Filtre JPEG VF	230 F
FontesStudio 448 fontes VF	340 F

TypeSmith VF	~~990 F~~ 590 F
WordWorth VF	~~540 F~~ 5?0 F

COFFRETS PAO

Coffret PAO (PageStream)	~~5760 F~~ 5190 F
Coffret Initié PAO (PageStream + TypeSmith)	~~6350 F~~ 5690 F
Coffret Professionnel PAO (PageStream + TypeSmith + WordWorth)	~~6880 F~~ 6190 F

***NOUVEAU : BORDER** POUR PAGESTREAM*

nouveaux outils pour créer de magnifiques bordures 600 F seulement les 2 volumes

DRAWSTUDIO

Version disquette 790 F — Version CD-ROM 980 F

Bien Débuter A.D.F.I. VF A1000	190 F
Bien Débuter A.D.F.I. VF A1200/A4000	190 F
Cours Jennifer Amos A.D.F.I. VF	190 F
Cours Annabella GFA A.D.F.I. VF	320 F
Cours Ophelie de HiSoft Devpac 3.50	390 F
Aide Hypertexte de HiSoft Devpac 3.50	390 F
Macros spécialisées de HiSoft Devpac 3.50	490 F
HiSoft Devpac 3.50 VF avec cours+aide+macros	795 F
StormC ANSI/C++ version 1 VF	1490 F
StormC ANSI/C++ version 2 VF	2490 F
Storm Wizard	490 F
Encyclopédie A.D.F.I. Tome 1	320 F
Encyclopédie A.D.F.I. Tome 2	320 F

Décollages A.D.F.I. VF	290 F
Thème L'espace A.D.F.I. pour Décollages	125 F
Thème La mer A.D.F.I. pour Décollages	140 F
Thème L'alphabet A.D.F.I. pour Décollages	120 F
Thème Coloreliage A.D.F.I. pour Décollages	120 F
Décollages et les 4 thèmes	~~815 F~~ 695 F

TOPOLINO ADAPTATEUR POUR SOURIS PC

Topolino	245 F
Topolino adaptateur de souris PC pour A4000	290 F
ArtEffect 1.5 VF	~~990 F~~ 790 F
ArtEffect 2.0 VF	1290 F
Organiser VF	~~349 F~~ 340 F
Iris	99 F

A.B.L.	570 F
Cybervision 64 3D	1590 F
Cybervision Scandoubler	630 F
Picasso IV 4 MO	1840 F
Scanner Epson GT 5000 SCSI	2490 F
Scanner Epson GT 8500 SCSI	3190 F
Scanquix	690 F
CDROM vierge	50 F
Disquettes SONY DD x 10	45 F
ZIP IOMEGA 100 MO SCSI	1220 F
Disquette ZIP 100 MO	99 F
JAZ IOMEGA 1 GO Externe SCSI	3850 F
Disquette JAZ 1 GO	690 F

AMIGA, ÉCRAN & CDROM

A1200 coffret pack Magic®	3090 F
A1200 H D. 260 MO coffret pack Magic®	3640 F
A4040 H.D. 1 GO SCSI coffret pack Magic®	16890 F
Émulateur Emplant Mac-PC de luxe et SCSI	3490 F
Moniteur multiscan Amiga 14 pouces	2190 F
Moniteur Goldstar 14 pouces	1490 F
Moniteur Goldstar 15 pouces	1990 F
Lecteur CDROM IDE 16x	790 F
Lecteur CDROM SCSI 14x	1590 F
Graveur JVC 2x6X SCSI	2790 F

LECTEUR AMTRADE

Le lecteur disquettes Haute Densité de qualité

Interne pour A500	450 F
Interne pour A1200 Commodore	450 F
Interne pour A1200 Commodore en tour	450 F
Interne pour A1200 Escom	500 F
Interne pour A1200 Escom en tour	500 F
Interne pour A2000	550 F
Interne pour A4000	450 F

Lecteur H.D. externe ...600 F

IMPRIMANTE

Stylus color 400	1690 F
Stylus color 600	2190 F
Stylus color 800	3190 F
Canon BJC 4200	1690 F
Hewlett Packard	1940 F
Cable d'imprimante	45 F
Pilotes A.D.F.I.	
Spouleur A.D.F.I.	~~240 F~~ 190 F
Émulateur TurboPrint	
Carte Ariadne réseau Ethernet	~~1690 F~~ 1590 F
Squirrel SCSI	590 F

Disque dur I.B.M.	
Disque dur I.B.M.	
Disque dur I.B.M.	
Disque dur I.B.M. 3½ IDE 2,1 GO	1790 F
Disque dur I.B.M. 3½ IDE 3,2 GO	1890 F
Disque dur Seagate 3½ SCSI 540 MO	1190 F
Disque dur Quantum 3½ SCSI 1 GO	1790 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 1 GO	1790 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 2 GO	4390 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 4 GO	4490 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 4.5 GO	5990 F
Disque dur I.B.M. 3½ SCSI 9 GO	12290 F

Modem USRobotics Sportster	
Modem USRobotics Sportster Flash 33600	1440 F
Modem USRobotics Courier voice 56000	1890 F
Modem USRobotics Courier I numéris	3590 F
Modem & Amiga	
Blizzard 1230 68030 50 Mhz	990 F
Blizzard 1240 68040 40 Mhz pour 1200 Tower	1950 F
Blizzard 1260 68060	3590 F
Cyberstorm 68060	4390 F
Contrôleur SCSI pour Blizzard	640 F
Coprocesseur 50 Mhz pour Blizzard 1230	425 F
Contrôleur SCSI RapidFire pour carte Zorro 2	990 F
Barette SIMM 4 à 32 MO à partir de	150 F

MISE À JOUR

Pagestream 3.0 en 3.1	190
Pagestream 3.0 en 3.2	350
TypeSmith	90
Devpac 3.50 en 3.50i	290
Devpac en 3.50i	490
Devpac en 3.50	590
StormC 1.0 en 1.1	90
StormC 1.x en 2.0	690
ArtEffect 1.0 en 1.5	90
ArtEffect 1.x en 2.0	690
Pilotes A.D.F.I.	120
Spouleur A.D.F.I.	60

AVERTISSEMENT la nouvelle version officielle de HiSoft Devpac est actuellement la 3.50 i (visible dans le menu information). Les Éditions A.D.F.I. sont co créateur de la version 3.50 et distributeur exclusif du logiciel en version 3 et suivantes dans les pays francophones. Voir AmigaNews N° 101 page 10

FAITES ... **L'AMIGA**

AMIGA

A.D.F.I. en Suisse

A.D.F.I. en Belgique : Génération Amiga 02 ...

Sympa le nouveau numéro : 04 73 34 34 41

ZÉRO DÉFAUT : c'est une obligation ... Nos produits sont systématiquement vérifiés avant envoi.
SUPPORT TECHNIQUE : vous bénéficiez d'un support technique ...
DEVIS SPÉCIFIQUE : ...